PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 270

# HOBBY CONSOLAS

OUT RUN
★ RETRO ★
HISTORIA DE HUDSON SOFT

¡No te los pierdas!
## 100 JUEGOS PARA 2014

LOS MEJORES
## LIBROS
PARA "GAMERS"

¡Regalazo!
HOBBY
CALENDARIO 2014

## JUEGOS QUE GANAN MILLONES
(AUNQUE NUNCA LOS HAYAS PROBADO)

EXCLUSIVA ¡Lo jugamos en PS4!

# THIEF

El Maestro Ladrón ha vuelto

ESPECIAL TOLKIEN

LA TIERRA MEDIA
SOMBRAS DE MORDOR

LEGO
EL HOBBIT

EL HOBBIT
LA DESOLACIÓN DE SMAUG

# Una forma sigilosa de entrar en el nuevo año



**JAVIER ABAD**
Director de Hobby Consolas

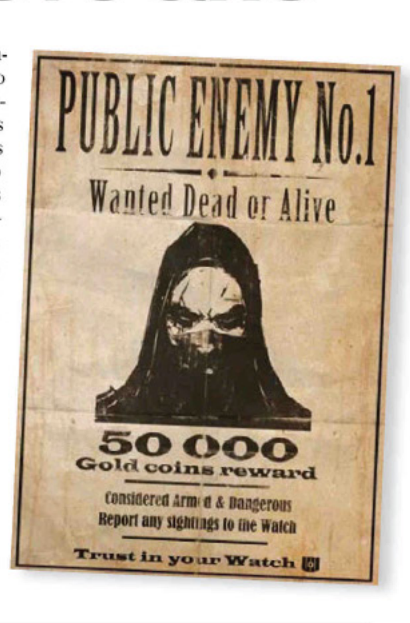


jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

**Tenemos el 2014 a la vuelta de la esquina,** y siempre que llega esta época toca hacer promesas que luego incumplimos sistemáticamente (apuntarse al gimnasio, aprender inglés, dejar de fumar... ya sabéis). Yo no le doy importancia, pero he de reconocer que estoy preocupado por la forma en la que entramos en el nuevo año en Hobby Consolas: en compañía de un ladrón que además tiene el propósito de ser el mejor en su "especialidad".

**Pero sé que vosotros nos vais a perdonar el frecuentar estas compañías,** porque estaréis de acuerdo en que Garrett, el protagonista de *Thief*, es uno de los personajes más interesantes con los que nos vamos a cruzar en los primeros meses de 2014. Por curriculum, por planteamiento de juego, por su apartado artístico... pero si aún lo dudáis, corred a leer el reportaje que os hemos preparado y a la vuelta me contáis si estaba en lo cierto o no.

**Como es tradición en el último número del año,** también hemos hecho esta vez una sesuda labor de investigación para reunir los 100 títulos más interesantes que saborearemos en los próximos 12 meses. El repaso sirve para comprobar que las nuevas consolas van a despegar definitivamente cuando lleguen los *Titanfall, Infamous Second Son, Destiny*, etc., pero también para adivinarle un tiempo extra a PS3 y Xbox 360 con títulos como los nuevos *Castlevania* o *Metal Gear, Dark Souls II, Lightning Returns FFXIII*... En fin, lo que es seguro es que nos lo vamos a pasar en grande con nuestro "vicio" favorito, y que Hobby Consolas va a seguir al pie del cañón cada mes para compartir tantos buenos ratos con todos vosotros. Nos vemos en 2014, y de todo corazón os deseo que tengáis un año lleno de felicidad.




## SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com



@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



https://plus.google.com/+HobbyconsolasOficial

YouTube http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

## LA REDACCIÓN



**ALBERTO LLORET**
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

**¡Bienvenido, 2014!** Toca hacer balance del año que acaba, y prepararse para el que viene. Un 2014 que promete ser el año en que se consoliden las nuevas consolas, con un primer trimestre muy fuerte, ya con algunos títulos de calidad, como *Titanfall, inFamous Second Son* o *Thief*, el juego de portada. ¡Felices fiestas!



**DAVID MARTÍNEZ**
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

**Juegos millonarios.** Nunca lo hubiera dicho; los juegos más rentables del año no han sido triple A multiplataforma como *GTA V* o *Call of Duty*. Los que "parten el bacalao" ahí fuera son juegos descargables como *Candy Crush Saga*... al que mi madre está enganchadísima y que yo no hubiera pensado descargar... hasta ahora.



**DANIEL QUESADA**
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

**Ain't that a kick in the head?** El anuncio de *Fallout 4* resultó ser una elaboradísima broma de un chico con mucho tiempo y dinero. Todo un chasco para los que queremos un Yermo next-gen, pero hay mucho con lo que compensar. Dad un repaso a nuestro reportaje con las novedades de 2014 y me daréis la razón. ¡Feliz año!

## LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

**• OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

**• RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

**• MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

# SUMARIO

## CONTENIDOS DEL Nº 270






PÁGINA 32 REPORTAJE

## THIEF

Nos escondemos en la sombra para probar la nueva aventura de Garrett. ¡El Maestro Ladrón quiere dar su mejor golpe!




## GRAN TURISMO 6

¿Notáis el olor a gasolina? Sale de nuestro análisis de este simulador.

PÁGINA 68 NOVEDAD

# LOS 100 JUEGOS PARA 2014

Imposible leer las 20 páginas de este reportaje y no encontrar vuestro favorito.



# REGRESO A LA TIERRA MEDIA

Juegos y películas de la mano de Tolkien.



# JUEGOS QUE GANAN MILLONES

Os sorprenderá descubrir cuáles son los más rentables.






# LA BIBLIOTECA PERFECTA

Aviso: estos libros no pueden faltar en vuestra colección.





CON UN SENSOR DE LO MÁS ESPECIAL...

# ¡Hobby os desea

**Para felicitaros la Navidad hemos preparado 4 "christmas" jugones, firmados por grandes dibujantes. A los infalibles Signo y Javier Gamboa se unen JMV (autor de Bok) y Rubén Fernández (Federik Freak). ¡Gracias, chicos!**

Jesús Martínez del Vas

OS DIGO YO QUE ESTE CRÍO ES UN FRIKI, HA SIDO DARLE EL REGALO Y MIRAD EN QUÉ PLAN SE HA PUESTO...

TARARÁRAAA

OTIA!

You won the mirra!

¡LO SIENTO, PAPÁ NOEL, PERO LAS MONSTER HIGH QUE TRAES LAS HAN PEDIDO EN OTRO CASTILLO!

¡AGH! POR ESTAS COSAS ODIO REPARTIR REGALOS EN VIDEOJUEGOS ANTIGUOS...

FDEZ'13

¡FELIZ 2014, GENTE!

Rubén Fernández

# feliz Navidad!



# La imagen

## Kazunori Yamauchi, nueva celebridad de la ciudad malagueña de Ronda

El creador de *Gran Turismo* eligió Ronda para realizar la presentación mundial de la sexta entrega de la saga. Como agradecimiento por el turismo potencial que puede atraer el hecho de que la ciudad salga en el juego, las autoridades le han puesto su nombre a una céntrica calle.

## →Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!




Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

**PROTECCIÓN DE DATOS:** Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

## VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO






LA POLÉMICA

# ¿Ha recuperado la saga Gran Turismo el trono de la velocidad?



## Sí



**Rafael Aznar**
Colaborador de Hobby Consolas

### Si es que alguna vez lo perdió...

De un tiempo a esta parte, se aprecia cierto odio hacia *Gran Turismo*, en especial desde los fallos que tuvo la quinta entrega en el momento de su lanzamiento. Yo también soy usuario de *Forza*, que quizás tenga un control un pelín mejor, pero la saga de Polyphony tiene muchas más opciones que la de Turn 10: paradas en boxes, ciclo día-noche, efectos de lluvia, disciplinas más variadas, más circuitos... Prefiero correr de noche en Le Mans o Nürburgring a que haya daños mecánicos, ciertamente.

## No



**Borja Abadíe**
Colaborador de Hobby Consolas

### El simulador de conducción irreal

Yo también soy usuario de *Gran Turismo*, y aprecio la cantidad de opciones que ofrece, pero el comportamiento de los vehículos, su física (sí, también la de los daños, pero sobre todo la de los choques) se ha quedado anclada. Igualmente, me parece un robo a mano armada el número de circuitos o los coches descargables en *Forza 5*, pero ciñéndonos a la simulación en sí, la obra de Turn 10 supera hoy por hoy en mucho a la de Polyphony. Eso sí, el rebobinado habría que eliminarlo.

## SUBEN



→ **TELLTALE,** que en 2014 hará cuatro proyectos: *The Walking Dead*, *The Wolf Among Us*, *Juego de Tronos* y *Tales from the Borderlands*.

→ **SHENMUE** y sus múltiples rumores. En la GDC de marzo, Yu Suzuki dará una conferencia y el traductor será... Mark Cerny. ¿Augurio de algo?

→ **DRIVECLUB** será juego de lanzamiento de PS4 en Japón, el 22 de febrero, así que lo lógico es que se lance en todo el mundo sobre ese día.



→ **MASAMICHI ABE,** director de los dos primeros *Pikmin*, estaría trabajando en una nueva IP para Nintendo.

## BAJAN



→ **CALL OF DUTY,** cuyas versiones para PS4 y Xbox One no han cumplido con las expectativas, al ser meros "ports".



→ **NEVERLAND COMPANY,** desarrolladora de sagas como *Lufia*, *Rune Factory* o *Shining Force Neo*, ha echado el cierre.



→ **NBA LIVE 14,** que ha resultado ser tan flojo como cabía esperar. Las pocas noticias sobre él desde que se anunció no auguraban nada bueno.



→ **JASON RUBIN,** creador de *Crash Bandicoot*, que ha dicho que las consolas de Nintendo son irrelevantes dentro del mercado actual.

## → ¡ASÍ SE HABLA!



**Cliff Bleszinski**
Creador de *Gears of War*

"Me ha encantado cada minuto de Super Mario 3D World. Asombra como premia que pruebes a hacer cosas distintas."



**Sam Lake**
Director creativo de Remedy Entertainment

"Nos encantaría hacer algo con *Alan Wake*, pero el listón está alto y tendría que ser genial, así que el tiempo dirá."



**Phil Spencer**
Jefe de Microsoft Studios

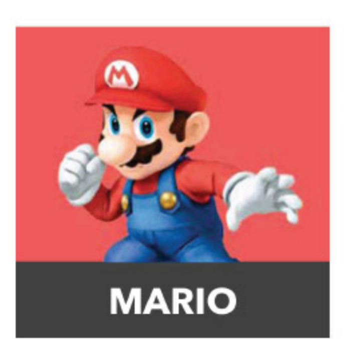
"Hemos firmado algunas cosas en Japón que anunciaremos en 2014, y no serán simples juegos descargables."



LUIGI



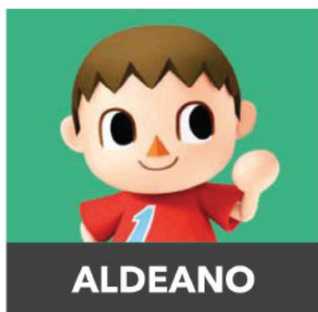
PIKMIN Y OLIMAR



MARIO

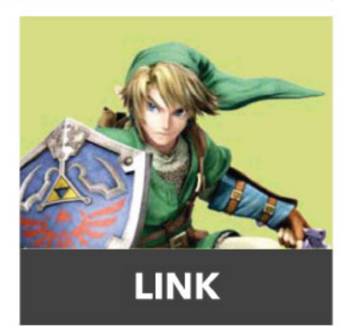


DONKEY KONG

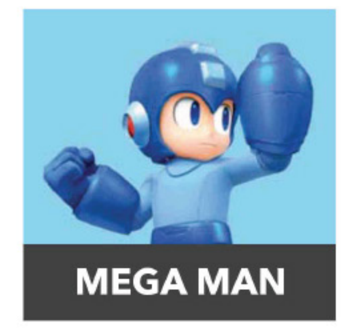


ALDEANO



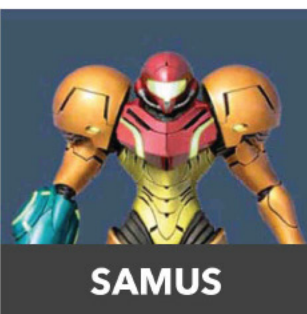



LINK

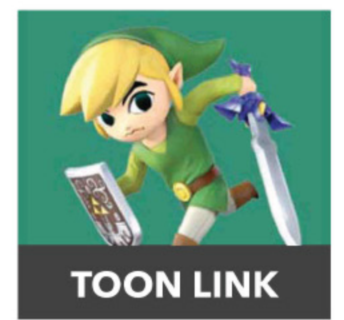


MEGA MAN

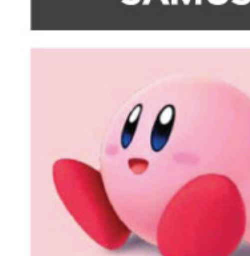


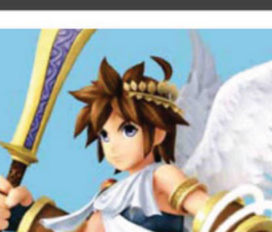
SAMUS

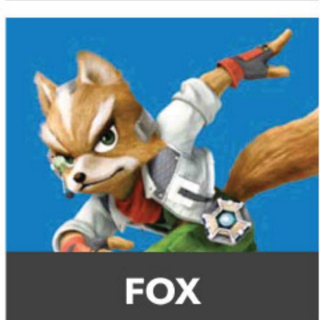


TOON LINK

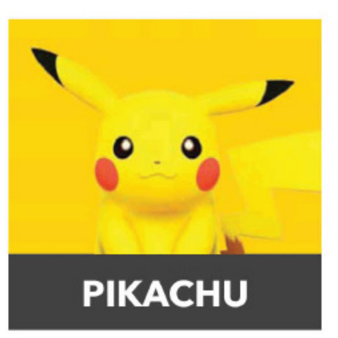


KIRBY

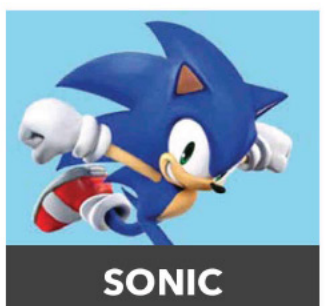




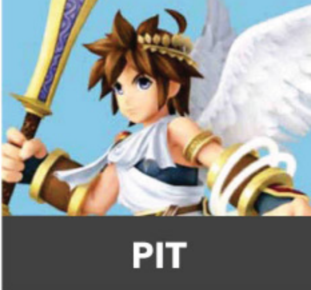
FOX



PIKACHU



SONIC



PIT

12
www.pegi.info



# COMUNIDAD

## Un altavoz para vuestros votos y opiniones

## MOLA



**El enorme parecido entre Link, el protagonista de la saga *Zelda*, y Peter Pan, el personaje de Disney. Lo que está claro es que van al mismo sastre, y lo de sus orejas ya es sospechoso.**
Es vox pópuli que Miyamoto se inspiró en el personaje de Disney, pero no acaban ahí las coincidencias: ¿No os recuerda Navi a Campanilla? Eso sí, del Capitán Garfio no hay rastro ni en *The Wind Waker*...

**Desarrollar mi habilidad ninja de calma total, para no ir ya a por PS4 y a esperar un buen pack. ¡Ooooommmmm!**
Más que de ninja, parece de monje budista, ¿no crees?

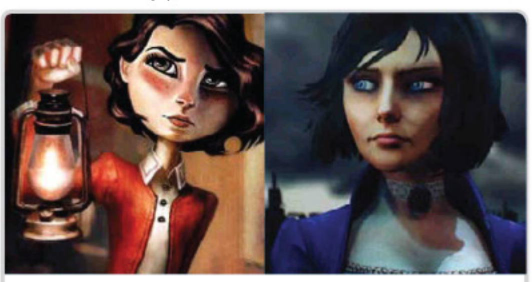
**Que el suplemento del número 269 tapara la portada y, en vez de "Zelda", se leyera "Elda", que es donde vivo.**
¿A que os ha gustado más que la "rotura" de cara a Edward? ¡Lo que sea por vosotros!

**El nuevo *Zelda*, una obra de arte en sentido literal.**
Kandinski, Picasso, Dalí, Van Gogh o Rembrandt no lo habrían hecho mejor. ¡Qué cuadro el de estos japoneses!

**El nuevo Robocop, que parece inspirado en los personajes de *Destiny*. Ojalá incluyan la mítica frase: "Vivo o muerto, vendrás conmigo".**
Los héroes de acción nunca mueren y si tienen que adaptarse, se adaptan.

**El traje de los pilotos de los Jaegers en *Pacific Rim*, igualito al del comandante Shepard.**
Por no hablar del parecido de los segadores con los robots...

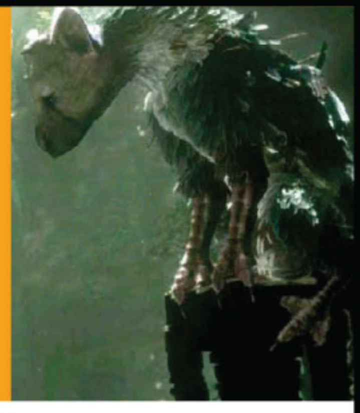
**Tener PS4 y Xbox One en el estante y "tener que jugar" a *Super Mario 3D World*.**
El legendario fontanero no tiene parangón en esto de la diversión. Sabia decisión.



**Que una de las protagonistas de *Contrast* se parezca tanto a Elizabeth, de *Bioshock Infinite*. Así dan más ganas de ponerse a saltar entre las sombras.**
El tono de piel mortecino, el pelo negro y la vestimenta del pasado las delata, pero Elizabeth era algo más competente...

## NO MOLA

**El parecido más que razonable entre Yen y el juego *The Last Guardian*. Ninguno de los dos da la cara, así que empiezo a pensar que vuestro maestro de los videojuegos está detrás del proyecto.**
Le hemos preguntado al respecto y dice que él no tiene nada que ver, que eso es cosa de Fumito Ueda. Afirma que él acaba todo lo que empieza y que le entristece la acusación.



**El precio de algunas ediciones coleccionistas. Por un disco, tres fotos y poco más, te clavan 100 euros.**
A veces, se pagan solo las palabras mágicas: "especial", "limitada", "coleccionista"...

**El precio de PS4. ¿Cómo va a costar sólo 400 euros? ¿Queremos hundir a Sony?**
El caso es quejarse: que si es muy caro, que si es muy barato, que si la abuela fuma...

**Que el transformador de Xbox One sea más grande que el que traía Super Nintendo allá por los años 90.**
Hay que mirarlo por la parte buena: en invierno puedes darle uso como estufa.

**Jugar a *FIFA 14* y que la directiva me mande un correo para pedirme que modere mi lenguaje. Este Kinect delator...**
Seguro que gritaste algo así como el "Iniesta de mi vida" y al árbitro no le hizo gracia.

**Que ya no se escuchen sonidos clásicos al poner un juego. Solo se conserva el "EA Sports, it's in the game".**
Hay que luchar por que vuelvan los "Seeeega" y compañía.

**Que Kojima cuelgue fotos de comida en Twitter. Que se centre en los juegos, leñe.**
Eso es pedirle peras al olmo.



**La poca variedad de juegos deportivos. Sería genial un *Petanca World Championship* en la nueva generación.**
Seguro que PS4, Xbox One y Wii U arrasarían entre la tercera edad, como ya sucedió con *Wii Sports*. Los sensores de movimiento podrían captar los toques de muñeca a la perfección.

**TU OPINIÓN CUENTA**

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
**27.200** EN FACEBOOK www.facebook.com/hobbyconsolas
**25.700** EN TWITTER www.twitter.com/@hobby_consolas

# LA ENCUESTA DE FACEBOOK

## ¿Qué saga os gustaría ver en PlayStation 4?

Hay muchas franquicias anunciadas para PS4, pero no se ha dicho ni mu sobre otras. Os hemos preguntado por la que os gustaría ver.



### 1 God of War 9%

La primera posición no resulta sorprendente, aunque la verdad es que habéis propuesto tantos juegos que Kratos ha de "conformarse" con un 9% de los votos para llevarse la corona. En segunda posición, otro que se veía venir, *Resident Evil*, mientras que la tercera y cuarta posición sí pueden parecer más chocantes. ¡Caramba, sí que tenéis ganas de que vuelvan los clásicos! A ver si toman nota las desarrolladoras...

**2 Resident Evil** .......... 8%
**3 Shenmue** .......... 5%
**4 Crash Bandicoot** .......... 4%




**Juegos lanzados sin pulir**

## Battlefield 4

Este año, la batalla entre *Battlefield* y *Call of Duty* se ha decantado a favor del primero. De eso no parece haber duda, pero eso no quita para que *Battlefield 4* os tenga disgustados con sus bugs. Sobre todo, por uno "doloroso": el progreso del modo Historia no se guarda, por lo que muchos nos habéis comentado en Facebook que no os queda otra que pasároslo del tirón. Otro bug provoca que matemos a los enemigos de un disparo... DICE trabaja a destajo para solventar estos problemas, así que para cuando leáis estas líneas, seguramente ya estarán resueltos.



## Galería de fanart

**Manda tus dibujos por Facebook**

Jordi Mauri

Rocío Rodríguez

## La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!



### En Dead Rising 3, ¿cómo crean armas tan rápido?

**Fernando Cuadrado**
"En esos dos segundos aparece McGyver y se la hace mientras él se toma un Red Bull."

**Israel Santiago Vargas**
"En realidad, el protagonista no es otro que el Inspector Gadget disfrazado."

**Fer Metallhell**
"Porque es el hermano perdido de Cristian, el de Bricomanía. Tiene poderes bricomaniacos."

**Armand Belmar**
"Y eso, amigos... es el poder de la nube."

**Fran Narfikei**
"Porque el protagonista es el personaje oculto desbloqueable de El Equipo A."

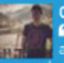
## LO MEJOR DEL TIMELINE



**Marcos Gago (Facebook)**
"Me hace gracia que se hable del estancamiento de las sagas de Nintendo, viendo cómo sus entregas se mantienen frescas a base de vueltas de tuerca."



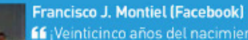
**Dan Cabezuelo (Facebook)**
"Sega ha desmentido que haya registrado el nombre de *Shenmue III*. Da igual: el "Ryo" ya ha comenzado a sonar, y cuando el río suena..."



**Christian Amigo (Facebook)**
"Se cumple el decimoquinto aniversario de Dreamcast. Es mi consola favorita. El catálogo era genial y parecía una pequeña recreativa en casa."



**Javier Prada (Facebook)**
"En vez de tanto *LEGO El Señor de los Anillos* o *LEGO El Hobbit*, creo que se deberían currar un juegazo distinto. Como fan, aún estoy esperando."



**Francisco J. Montiel (Facebook)**
"¡Veinticinco años del nacimiento de MegaDrive! Parece que fue ayer cuando pude tener la mía y puse aquel cartucho de un extraño puercoespín azul..."



**@jothasutil (Twitter)**
"La portada del número 269 de Hobby Consolas, con *A Link Between Worlds*, es preciosa, legendaria."



**Antonio Tinoco (Facebook)**
"Ahora, todos compran las nuevas consolas con miedo a los fallos. ¿Alguien pensaba en eso cuando compraba la Master System, la NES o similares?"



**Jesús Yeray (Facebook)**
"Claro que hay un salto con la nueva generación. El problema es que es menor que en otras ocasiones, pero eso no quiere decir que no lo haya."

**Francesc Pau (Facebook)**
"Qué tiempos aquellos en que había juegos completos, sin DLC ni actualizaciones, con manuales de papel... Leías el manual todo emocionado."

**Oh Mummy (hobbyconsolas.com)**
"No es para menos que en Silicon Studio estén contentos con la acogida a *Bravely Default*. Es un juegazo, y encima con textos en español, como debe ser."

**Regreso_al_futur0_29 (hc.com)**
"Qué alegría me he llevado con el rumor de un posible *Ni No Kuni 2*. Junto con *Castlevania Lords of Shadow*, el primero me parece lo mejor de PlayStation 3."






# RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

**Más allá de las ventas, hay otras cifras que sorprenden...**

## A quién seguir



**PlayStation Vita TV**
La plataforma de streaming de Sony ha sido lanzada en Japón. Pronto llegará aquí.



**Tales from the Borderlands**
Telltale Games trabaja en un crossover basado en la famosa franquicia. Veremos.



**Cliff Bleszinski**
Tras dejar Epic, un shooter en primera persona en espacio limitado es su proyecto.

## Tendencias

Yamauchi
#UltraStreetFighter4
Destiny
JuegodeTronosVideogame
Titanfall
#Fallout4
WorldWarZ2
#JupiterAscending



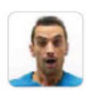

Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

## Cifras sorprendentes



**mandoXboxOne**@Zulfi_alam
El Director General de accesorios para Xbox ha revelado que la inversión para desarrollar el mando de Xbox One fue de unos 100 millones de dólares. Se valoraron pantallas, micrófonos, cámaras...

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Desde luego la cifra impresiona. Y más si pensamos hasta dónde se irá esa cifra si metemos toda la consola. Es interesante comprobar que se probaron multitud de añadidos para finalmente llegar a algo muy similar, aunque evolucionado, sobre lo que había. ¿Miedo a arriesgar?



**PrecioJaguarGT6**@Shushei_Yoshida
El presidente de Sony Worldwide Studios ha aclarado que el precio de 120 libras para hacerse con el modelo Jaguar XJ13 en *GT6* es "solo una vía para la gente ocupada que no pueden lograrlo jugando".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Vale, nos queda claro. Aunque también habría que reflexionar hasta qué punto es necesario poner un precio tan desorbitado. Incluso para Sony, un precio más razonable le proporcionaría más ventas, digo yo... ¿capitalismo salvaje en *GT6*?

## Electronic Arts




**segundamano** @Blake_JorgensenEA
El Director Financiero de EA afirma que los juegos usados son una parte importante de la industria. "Cuando la gente compra un juego, piensa siempre en la posibilidad de revenderlo".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Qué curioso que no hace mucho el Online Pass de Electronic Arts tuviera un sentido totalmente contrario a esta idea. Algo parecido a lo que ocurrió con Xbox One y su "marcha atrás" con la segunda mano. Mientras exista la venta física, habrá mercado de segunda mano. Luego, ya veremos




**valoracioncompañía**@Patrick_Söderlund
El EVP de EA Studios se revela en contra del la encuesta que en abril colocó a la compañía como la peor valorada en USA. "Algo tan simple como el Online Pass provocó esta reacción".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Bueno, quizá no tan simple... y al ejemplo de Xbox One me remito. Sönderland admite que tardaron en reaccionar. Es cierto que quien no arriesga no gana, pero visto lo visto quizá deban tener más en cuenta las opiniones de los usuarios.



# LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

## EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR GAME

| POSICIÓN | JUEGO | CONSOLA | POSICIÓN ANTERIOR | MESES EN LISTA |
|---|---|---|---|---|
| 1 | CoD Ghosts (Ed. Free Fall) | PS3 | - | 1 |
| 2 | CoD Ghosts (Ed. Free Fall) | 360 | - | 1 |
| 3 | FIFA 14 | PS3 | 4 | 3 |
| 4 | Grand Theft Auto V | PS3 | 1 | 3 |
| 5 | Call of Duty Ghosts | PS3 | - | 1 |
| 6 | FIFA 14 | PS4 | - | 1 |
| 7 | Battlefield 4 | PS3 | - | 1 |
| 8 | CoD Ghosts (Ed. Free Fall) | PS4 | - | 1 |
| 9 | Battlefield 4 | PS4 | - | 1 |
| 10 | Zelda: A Link Between... | 3DS | - | 1 |

**Call of Duty Ghosts**
Pese a mostrar cierto agotamiento en sus mecánicas, la enésima entrega de la saga bélica de Activision ha logrado colarse en los puestos destacados de las listas de ventas de todas las plataformas para las que ha salido.

**Battlefield 4**
El título de EA ha plantado cara como nunca en la batalla anual de los shooters, aunque sólo se ha impuesto a su rival en Xbox One.

### Por plataformas

**PS3**
1 Call of Duty Ghosts
2 FIFA 14
3 Grand Theft Auto V
4 Battlefield 4
5 Assassin's Creed IV

**XBOX 360**
1 Call of Duty Ghosts
2 Grand Theft Auto V
3 FIFA 14
4 Assassin's Creed IV
5 Minecraft

**PS4**
1 FIFA 14
2 Call of Duty Ghosts
3 Battlefield 4
4 Assassin's Creed IV
5 NBA 2K14

**XBOX ONE**
1 Battlefield 4
2 Ryse: Son of Rome
3 Call of Duty Ghosts
4 Forza Motorsport 5
5 Dead Rising 3

**Wii U**
1 Super Mario 3D World
2 Call of Duty Ghosts
3 LEGO Marvel S. Heroes
4 Assassin's Creed IV
5 Zelda: Wind Waker HD

**3DS**
1 Zelda: A Link Between...
2 Pokémon Y
3 Pokémon X
4 Layton y el legado...
5 Animal Crossing: New...

**PS VITA**
1 Invizimals: La Alianza
2 FIFA 14
3 LEGO Marvel S. Heroes
4 Tearaway
5 Batman A. O. Blackgate

**PC**
1 World of Warcraft
2 Call of Duty Ghosts
3 Battlefield 4
4 Football Manager 14
5 Assassin's Creed IV

## EN OTROS PAÍSES

### En Japón

Del 18 al 24 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1. Lightning Returns Final Fantasy XIII PS3
2. Super Mario 3D World Wii U
3. One Piece Unlimited World: Red 3DS
4. Pokémon X / Y 3DS
5. Aikatsu! 2-nin no My Princess 3DS
6. God Eater 2 PS Vita
7. Pro Evolution Soccer 2014 PS3
8. Call of Duty Ghosts PS3
9. Wii Party U Wii U
10. Monster Hunter 4 3DS

**Lightning Returns Final Fantasy XIII.** La tercera entrega de la "subsaga" *XIII* ha cautivado a los usuarios japoneses. Es una forma de allanar el camino para el futuro *Final Fantasy XV.*

### En EE.UU.

Del 17 al 23 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1. Call of Duty Ghosts Xbox One
2. Call of Duty Ghosts Xbox 360
3. Legend of Zelda: A Link Between Worlds 3DS
4. Battlefield 4 Xbox One
5. Super Mario 3D World Wii U
6. Forza Motorsport 5 Xbox One
7. Assassin's Creed IV: Black Flag Xbox One
8. Call of Duty Ghosts PS3
9. Dead Rising 3 Xbox One
10. Ryse: Son of Rome Xbox One

**The Legend of Zelda: A Link Between Worlds.** El primer *Zelda* exclusivo de 3DS ha logrado colarse en casi todas las listas. Pese a no ser "de nueva generación", su calidad lo avala.

### En Gran Bretaña

Del 17 al 23 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1. FIFA 14 Xbox One
2. Call of Duty Ghosts Xbox One
3. Forza Motorsport 5 Xbox One
4. Call of Duty Ghosts Xbox 360
5. Battlefield 4 Xbox One
6. Dead Rising 3 Xbox One
7. Call of Duty Ghosts PS3
8. Legend of Zelda: A Link Between Worlds 3DS
9. FIFA 14 Xbox 360
10. Ryse: Son of Rome Xbox One

**FIFA 14.** Tanto en Gran Bretaña como en Estados Unidos, los títulos de lanzamiento de Xbox One coparon las ventas, con un gran protagonismo de *FIFA*, *Call of Duty*, *Battlefield 4* y *Forza 5*.

## La cifra

**1.000.000** de PS4 se vendieron en EE.UU. en un solo día. Xbox One vendió lo mismo, pero en más países.

# Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Nº 6 ya a la venta

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

METAL GEAR

REVISITAMOS LA SAGA ESCONDIDOS EN UNA CAJA DE CARTÓN

EARTHWORM JIM

Y MUCHO MÁS:

CÓMO SE HIZO SUPER CASTLEVANIA IV

LOS SECRETOS DEL JUEGAZO DESVELADOS POR SU DIRECTOR

Q*BERT

BIG KARNAK

GAELCO EN LA CORTE DEL FARAÓN

La Diosa de Cozumel

¡LA PRIMERA VERSIÓN!

... Y LA HISTORIA DEL VIEJO ARCHIVERO, CONTADA POR ANDRÉS SAMUDIO












Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer



ANUNCIO PS3 - XBOX 360 - PC - IOS



# 2014 será el año de los juegos episódicos

**Telltale Games está en racha: adaptará los universos de Juego de Tronos y Borderlands, y están a punto de traernos la segunda temporada de The Walking Dead.**

Fue uno de los grandes bombazos que nos dejó la gala de los premios Spike VGX 2013: Telltale Games, responsables de resucitar el género de la aventura gráfica (de una forma un tanto peculiar, eso sí), con éxitos del calibre de *The Walking Dead* o *The Wolf Among Us*, se han hecho con la licencia de *Juego de Tronos*. Concretamente a manos del canal HBO, lo que implicará que el juego, anunciado para 2014 (sin fecha concreta) con un formato por episodios, se inspirará más en la serie de TV que en la obra literaria de George R.R. Martin. A Telltale Games solo le bastó un breve teaser, acompañado de la música de la serie, para disparar las expectativas de los millones de partidarios de los Lannister, los Stark, los Greyjoy y el resto de las Casas que se disputan Poniente.

No fue la única sorpresa de la noche por parte de los californianos. También anunciaron la aparición en 2014 de *Tales from the Borderlands*, una aventura inspirada en la saga de shooters de Gearbox Software, que llegará a lo largo del próximo año en forma de episodios (al igual que ha sucedido con los anteriores juegos de la Telltale Games). Curiosamente, el germen de semejante asociación surgió en la anterior entrega de los VGA, en la que se premió a Gearbox Software y Telltale Games, por *Borderlands 2* y *The Walking Dead*, respectivamente. Aunque aún no se ha concretado la fecha de lanzamiento, es de esperar que ambas producciones llegarán a casi todos los formatos imaginables. Desde PC o Mac a consolas de sobremesa y dispositivos móviles.

No tendremos que esperar tanto para poder echar el guante a la siguiente temporada de *The Walking Dead*. A partir desde el 17 de diciembre estará disponible el primer episodio de la nueva temporada, bautizado como *All That Remains*, en la que nos pondremos en el pellejo de Clementine. Esta nueva adaptación de los populares cómics de Robert Kirkman volverá a poner a prueba nuestro instinto de supervivencia y nuestra propia moralidad. De hecho, algunas de las decisiones que hayamos tomado en la primera temporada repercutirán en el devenir de esta nueva tanda de capítulos. De momento, estará disponible, en formato descargable, para PS3, Xbox 360, PC y dispositivos iOS. Una nueva dosis de zombis y cel shading... la echábamos de menos.

**GAME OF THRONES SE INSPIRARÁ EN LA SERIE DE TV, MÁS QUE EN LOS LIBROS**

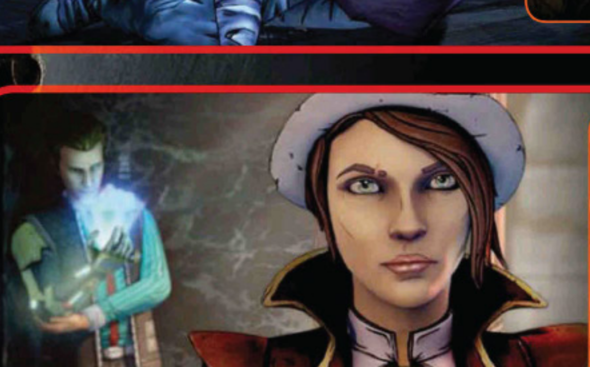


# The Walking Dead Season 2

■ Telltale Games ■ 17 de diciembre ■ Aventura

**La secuela del lanzamiento** más premiado de Telltale Games nos ofrecerá una nueva tanda de capítulos, protagonizados esta vez por Clementine. Sobrevivir al holocausto zombie será muy diferente y mucho más complejo, mientras encarnamos a esta niña, que lo que vimos (y sufrimos) con Lee en la anterior temporada. Según han revelado los creadores del juego, descubriremos cómo la interacción con otros supervivientes será muy diferente, dada la naturaleza de Clementine. Podréis descubrirlo este mismo 17 de diciembre, con el primer capítulo, disponible en descarga digital para PC, PS3, Xbox 360 y plataforma iOS.



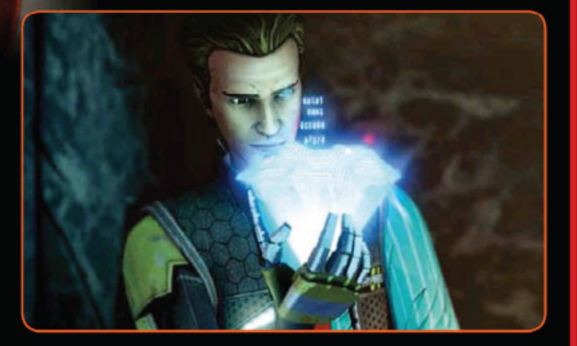





# Tales from the Borderlands

■ Telltale Games ■ 2014 ■ Aventura

**El rico, y tronchante,** universo creado por Gearbox Software será explotado a conciencia por Telltale Games en esta aventura por capítulos que llegará en 2014. Aún no se han confirmado plataformas, pero apostamos por su desembarco en todos los sistemas conocidos: desde PC y Mac hasta consolas y dispositivos portátiles. De momento poco se sabe, mas allá del escueto teaser mostrado en la gala de los VGX. Sí han adelantado que, además de rostros nuevos, nos reencontraremos con viejos conocidos de la saga. ¿Tina Chiquitina? Ojalá.



ANUNCIO PS4 - XBOX ONE

# Lara, más espectacular que nunca

**Tomb Raider: Definitive Edition llevará el "reboot" de Lara Croft a las consolas de nueva generación, con un acabado gráfico totalmente renovado.**

Era un secreto a voces, desvelado por fin durante la gala de los premios Spike VGX 2013: Square Enix y Crystal Dynamics lanzarán el próximo 31 de enero *Tomb Raider: Definitive Edition*, un port a consolas de nueva generación del reciente "reboot" de la franquicia, para el que han reconstruido desde cero todo el apartado gráfico.

Esta nueva versión nos presentará a una Lara totalmente rediseñada que despliega la tecnología TRESS FX de AMD, hasta ahora solo accesible a los usuarios de los PC más potentes, para recrear, con un realismo sin precedentes, su mítica melena. Cada herida, cada cicatriz cosechada a lo largo de la aventura mostrará un aspecto escalofriantemente real. La potencia de PS4 y Xbox One quedará reflejada en la hiperrealista orografía de Yamatai, desde la vegetación hasta la superficie de las rocas, gracias a un nuevo motor físico, una iluminación mejorada y unas espectaculares texturas en alta resolución, con el juego corriendo a 1080p sin despeinarse. Ademas, en Xbox One podremos usar el sensor Kinect para navegar por los menús y en PlayStation 4 veremos como se ilumina el DualShock 4 cuando encendamos la antorcha.

*Tomb Raider: Definitive Edition* incluirá de serie todos los DLC creados en su día para las entregas de PlayStation 3, Xbox 360 y PC, además de cuatro nuevos personajes para el modo multijugador y seis nuevos trajes para Lara. Asimismo, incluirá las versiones digitales del cómic de Dark Horse, el libro de arte de Brady Games y el documental The Final Hours. Todos estos extras vendrán tanto en la edición normal como en la edición limitada, que se acompañará además de un libro de arte Premium.

**CRYSTAL DYNAMICS HA RECONSTRUIDO LOS GRÁFICOS DEL JUEGO ORIGINAL DESDE CERO**






**LA EDICIÓN LIMITADA** incluirá además un exclusivo libro de arte, para fans terminales de Lara Croft. Eso sí, en ese caso habrá que rascarse un poco más el bolsillo, ya que esta edición costará 76,99 euros, frente a los 60,99 euros de la edición normal.







**EL 31 DE ENERO** próximo, *Tomb Raider: Definitive Edition* llegará a las tiendas españolas, dando el pistoletazo de salida a un 2014 apasionante. ¿Qué versión elegiréis?

**LOS GRÁFICOS** han sido rediseñados, con mejoras evidentes tanto en modelado facial como iluminación.

**EL TRÁILER** mostrado en la gala de los premios VGX nos mostró a una Lara furiosa, que ponia Yamatai patas arriba.

**CRYSTAL DYNAMICS** ha remodelado a Lara de pies a cabeza, dotándola de un nuevo rostro, mucho más realista.



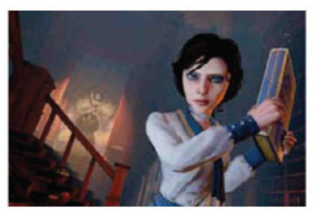
# Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

## Propósitos para 2014

Como buen mortal, todos los años, por estas fechas, toca renovar los propósitos para el año que viene. Un 2014 que, todo sea dicho, pinta mejor cada día que pasa, al menos para la next gen.

A lo que iba. Este año que viene quiero intentar, de nuevo, superar una de mis lacras personales que me sigue año tras año: terminar los juegos que empiezo. Sé que va a ser bastante complicado pero, por motivos de trabajo, cada vez dejo más juegos a medias. Llega la novedad urgente de turno, y aparco lo que juego por placer.



**DAME ELIZABETH,** dame, que me lo merezco por haberte dejado a medias...

Por trabajo, este año me puedo haber acabado fácilmente más de 50 juegos, entre triples AAA y juegos descargables "menores". Me vienen a la cabeza *God Of War Ascension, Metal Gear Rising, The Last of Us, Batman Arkham Origins*... por citar algunos.

Pero, desde las sombras, con más fuerza aún, resuenan los nombres de las víctimas, de aquellos que sacrificaron su tiempo en pos de la obligación: *BioShock Infinite, Saints Row IV, Beyond, Tomb Raider*... Con algunos espero ajustar cuentas durante estas vacaciones. Con otros aprovecharé su adaptación a la next gen...

Pero, como jugador, es una de las cosas que quiero cambiar para 2014. Intentaré no tocar un juego que no vaya a concluir. Vosotros, como jugadores, ¿tenéis algún propósito para 2014?

ENTREVISTA **NINTENDO 3DS**

# El nuevo estandarte del rol japonés

**Hablamos con el productor de Bravely Default sobre el proceso de creación de su juego, sus especiales características y su aspiración de convertirse en uno de los pilares del género dentro de Square Enix.**



**TOMOYA ASANO** ha trabajado antes en la saga *Fullmetal Alchemist* y en los juegos para Nintendo DS *Final Fantasy III, IV* y *The 4 Heroes of Light.*



**A *Bravely Default* (Silicon Studio) se le considera el "sucesor espiritual" de *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light* (Matrix Software). ¿Estás de acuerdo? ¿Hay algún otro miembro del equipo, aparte de ti y del diseñador Akihiko Yoshida, que haya trabajado en ambos títulos?**
Sí, al principio concebimos *Bravely Default* como una secuela de *FF: The 4 Heroes of Light.* Sin embargo, según lo desarrollábamos sentimos que tenía tanta calidad y originalidad que merecía tener su propio espacio, así que decidimos que fuera un juego aparte. Además de Yoshida y yo, también Yuka Miyamoto (Concept artist) ha participado en ambos títulos.

**¿Por qué elegisteis desarrollarlo para 3DS? ¿Fue vuestra primera opción?**
Uno de los conceptos clave del juego es reproducir fielmente las imágenes de Akihiko Yoshida en la pantalla. Las 3D estereoscópicas de 3DS son esenciales para trasladar con precisión su arte al mundo virtual. Más allá del aspecto visual, el juego ha sido diseñado para optimizar al máximo la experiencia del jugador con la 3DS.

**Es interesante la forma en la que *Bravely Default* usa las funciones de Street Pass de 3DS para permitir a los jugadores reunir a los personajes que les pasen otras personas. ¿El juego es más fácil si usas StreetPass?**
Hay tres ventajas por usar StreetPass. La primera es "Invocaciones de amigos en red", que permite a los jugadores recibir habilidades para los combates y usarlos como quieran. En japón se distribuyeron muchos Deathblows extremadamente poderosos (incluso con 9.999 de daño).

La segunda habilidad es "Abilink", que permite tomar prestados "Job Levels" de amigos y usar sus habilidades antes de adquirirlos.

La tercera es "Reconstrucción del pueblo". La ciudad natal de Tiz, el personaje principal, fue tragada repentinamente por un agujero gigante, y él quiere devolverla a la normalidad. Si lo hace solo le llevaría unas 100 horas. Sin embargo, si a través de Street Pass consigues la colaboración de otro jugador, puede hacerse en 50 horas. Con 4 habitantes, necesitarías solo 25 horas.

"Invocaciones de amigos" tiene que ver con las batallas, "Abilink" con el crecimiento del personaje y "Reconstrucción del pueblo" con la historia. Conectamos las funcionalidades de StreetPass con lo que creo que son los tres principales componentes de un juego de rol. También hemos implementado un sistema para usar StreetPass con una conexión WiFi, para evitar problemas a aquellos jugadores que tengan problemas usándolo en la calle, por ejemplo.

## "LOS COMBATES POR TURNOS PERMITEN PENSAR LA ESTRATEGIA"

**Los JRPG (juegos de rol japoneses) tienen una gran base de fans en Occidente, pero los RPG europeos y americanos están explorando actualmente otros acercamientos, como el diseño de mundos abiertos o los combates en tiempo real. ¿Cuáles son las ventajas de los combates por turnos respecto a estos últimos?**
Con los combates por turnos, el jugador puede tomarse su tiempo para pensar, y así jugar a su ritmo. Algunos jugadores prefieren que sea una cuestión de pensar antes que un juego de reflejos.

Además, nuestro juego incluye más de 20 trabajos y 200 habilidades que permiten una enorme posibilidad de combinaciones. De esta forma, cada jugador puede idear su propia estrategia.

**¿Por qué decidisteis lanzar el juego en Europa antes que en EEUU? Ya ocurrió con juegos de otras compañías como *Tales of the Abyss* para 3DS y *Xenoblade* y *The Last Story* de Wii. ¿Hay más demanda de JRPG en Europa, o es solo que Nintendo of Europe tiene más confianza en el género que Nintendo of America?**
Dejamos esa decisión en manos de Nintendo of Europe. Inicialmente diseñamos el juego para los fans japoneses



**EL DISEÑO** del juego se ha cuidado especialmente para optimizar la experiencia en 3DS.

## “SE PUEDE DISFRUTAR DE LA AVENTURA SIN TENER QUE PAGAR DINERO EXTRA”

de los RPG, y no habíamos previsto que se publicara en el extranjero. Sin embargo, gracias a las demandas de los fans europeos de los RPG, y a Nintendo of Europe que las escuchó, hemos tenido la oportunidad de que gente de fuera lo juegue. Aprovecho esta ocasión para expresar mi inmensa gratitud.

**¿La versión occidental se basa en la versión japonesa *For the Sequel*. ¿Son muy importantes las nuevas características que añade?**

No serán muy significativas para los jugadores europeos, porque es la primera versión que se lanza. Quiero decir, los cambios importantes de *For the Sequel* son mejoras sobre el anterior *Flying Fairy*. Si no conoces la versión anterior, no notarás la mayoría de los cambios. Sin embargo, si comparas ambas, la jugabilidad se ha vuelto más suave, hay más eventos extra y hemos implementado un nuevo sistema. Definitivamente, son cambios para mejor.

**¿Por qué decidisteis incluir microtransacciones en el gameplay?**

Lo hicimos para adaptarlo a una gama más amplia de estilos de juego. Desde el punto de vista del desarrollo, trabajamos con la estimación de que se podrían activar entre 2 y 3 "Bravely Seconds" diariamente. "Bravely Second" es una característica muy poderosa que te permite parar el tiempo para que tu personaje actúe unilateralmente (durante ese tiempo, también tienes la opción de infligir momentáneamente un daño superior al límite). Sea para beneficiar a los principiantes o a los que avanzan a toda prisa , creo que este sistema es útil para aquellos que quieren jugar al margen del equilibrio normal del juego. Dicho esto, quiero hacer hincapié en que se puede disfrutar de la aventura sin pagar dinero extra.

**Se ha hablado mucho del próximo *Bravely Default* que está en desarrollo. ¿Puedes decirnos algo de él? ¿Lo ves como una nueva franquicia potente y duradera de Square Enix? ¿Crees que seguirá unido a las portátiles de Nintendo en el futuro?**

Después de *Dragon Quest*, *Final Fantasy* y *Kingdom Hearts*, nuestra esperanza es que *Bravely Default* se convierta en el cuarto pilar del género para la compañía. ¡Por favor, ayudadnos a conseguir nuestro reto! Muchos fans nos han escrito para decirnos que se compraron su 3DS expresamente para jugar a *Bravely Default*, así que creo que 3DS seguirá siendo la plataforma de nuestros desarrollos futuros.

**¿Tenéis dentro de vuestros planes lanzar "remakes" de *Final Fantasy V y VI* para 3DS?**

Es una posibilidad que no está dentro de mis planes al menos. Yo estoy centrado en el desarrollo y lanzamiento de la serie *Bravely Default*.

**Si hablamos de hardware, la industria de los videojuegos parece que está más segmentada que nunca con 3DS, Wii U, PC, las consolas de nueva generación, tabletas, smartphones... ¿Qué plataforma es la que más te interesa?**

Efectivamente, yo también creo que está muy fragmentada. *Bravely Default* fue concebido con la determinación de demostrar lo que Square Enix es capaz de crear todavía en una consola para que lo disfruten los fans de los RPG. Naturalmente, el diseño está concebido para sacarle el máximo partido a los aspectos que solo se pueden conseguir en una 3DS. ¡Descubridlos por vosotros mismos!

## También en Edición Deluxe

**Nintendo ha lanzado *Bravely Default*** tanto en formato digital descargable desde la eShop, como en formato físico "normal" (también hay una demo en la propia eShop). Sin embargo, aquellos a los que les gusta saborear a fondo un juego como este valorarán especialmente la Edición Deluxe, que incluye una figura de Agnes, un libro de arte, un set de cartas de Realidad Aumentada y un CD con la banda original.






# Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

## Videojuegos de nivel profesional

Por azares del destino, este mes me he encontrado sumergido en la fiebre de los juegos profesionales. Primero en el **Fun & Serious Game Festival** de Bilbao, donde disfruté como un enano de las partidas de *Call of Duty Ghosts* más frenéticas que había visto en mucho tiempo (y eso que a mí me cuesta despegarme de este juego). Y después, reuniéndome con los responsables de las principales ligas de nuestro país: **ESL**, **LVP** y **Dreamhack** para brindaros algo especial, que podréis ver muy pronto en **Hobbyconsolas.com**

Lo primero que llama la atención es ver que los profesionales **se comportan como auténticas estrellas del deporte** (electrónico) y van rodeados de su cohorte de fans, entrenadores y sponsors. Juegan para ganar, casi como si estuviesen haciendo matemáticas: **calculan las probabilidades** de que los enemigos lleguen por un callejón, se mueven como una manada, sin dejar de hablar por el headset (nada de tonterías, sino información relevante para la partida) y **prefieren la efectividad sobre el "jogo bonito".**



**LOS TORNEOS PROFESIONALES** en Fun & Serious Game Festival, arrasando.

No se parece en nada a mi forma de jugar (en que de vez en cuando, no importa morir con tal de probar alguna heroicidad) y sin embargo, me resulta fascinante. Creo que dentro de muy poco los lunes por la mañana, **además de la liga de fútbol, comentaremos las ligas de videojuegos**.

CHARLAMOS CON DAN AYOUB, RESPONSABLE DE HALO SPARTAN ASSAULT

# "Gracias a Xbox One, es la versión más completa"

El próximo 24 de diciembre **Halo: Spartan Assault** llega a Xbox One, así que decidimos hablar con el líder de 343 Industries para descubrir todas sus novedades.

**La experiencia de juego de *Halo Spartan Assault* se creó para dispositivos móviles y tablets, ¿crees que será suficiente para Xbox One?**
La verdad es que en móviles queríamos llevar más lejos aún las experiencias que encuentras en ese tipo de dispositivos, haciéndolo mucho más parecido a un juego de consola. Además, gracias a la potencia de Xbox One el juego correrá a 60fps y 1080p, con sonido remasterizado y en Surround 7.1. Además hemos añadido nuevo contenido, como nuevas armas o el modo cooperativo online, 5 misiones en las que debes sobrevivir al ataque de hordas de floods.

**Uno de los aspectos que más se criticó de la versión para móviles fue su impreciso control, ¿habéis mejorado esto para Xbox One?**
Sí, en su momento vimos todas esas críticas y quejas de los usuarios, así que le hemos dedicado mucho tiempo a mejorar el control para esta nueva versión. Creo que los jugadores quedarán muy satisfechos con las mejoras.

**He seguido la saga desde sus inicios y se me hace muy raro no poder saltar en un *Halo*. ¿Por qué decidisteis eliminar esta habilidad?**
En un primer momento sí que quisimos incluirlo pero al testearlo descubrimos que a la gente le resultaba confuso usarla y que la mayoría del tiempo ni siquiera intentaban hacerlo.

**Has desarrollado juegos de *Halo* para smartphones y para consola. ¿Qué dispositivo prefieres?**
Buff, es una pregunta con trampa. Cuando empezamos a trabajar en móviles fue muy interesante, porque llevaba 10 años haciendo juegos para consola y fue refrescante y muy didáctico. Eso sí, la potencia de Xbox One ha sido como una liberación, porque hemos podido desarrollar todo el potencial del juego, con mejores gráficos, sonido...

**¿Por qué el juego es más caro en Xbox One?**
Bueno, incluye bastante más contenido: la expansión Hidra, el modo cooperativo, nuevas armas...



**DAN AYOUB**
Productor ejecutivo de 343 Industries

Es la versión más completa. De todas formas, lo que no queríamos es que los fans tuvieran que pagar dos veces por el mismo juego, así que los que compraron *Spartan Assault* antes del 15 de diciembre en otros dispositivos sólo tendrán que pagar 4,99€ para obtener la versión de Xbox One.

**A lo mejor no te gusta la pregunta pero... ¿qué te parece *Destiny*, lo nuevo de Bungie?**
No, es una pregunta razonable. Hemos trabajado con ellos en muchas ocasiones, sobre todo en *Halo: Reach* y soy un gran fan de ellos. Tenemos muchos grandes amigos que trabajan en Bungie así que espero que les vaya bien y que *Destiny* sea un gran juego.

**¿Qué nos puedes contar del próximo *Halo* de Xbox One? ¿No crees que la saga necesita un cambio de aires que renueve la franquicia?**
En este momento no puedo decir absolutamente nada pero sí, lo creo, y por eso estamos trabajando en un montón de nuevas ideas de las que hablaremos en un futuro. ✶

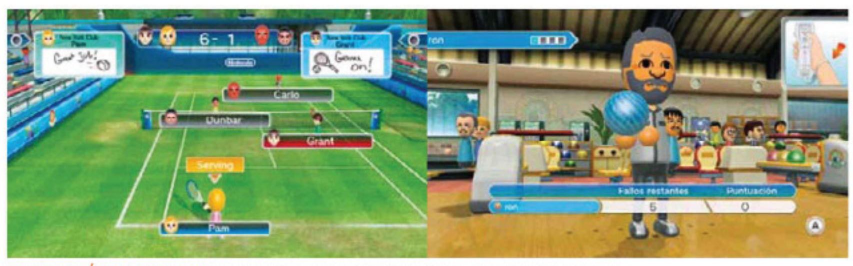
"XBOX ONE HA LIBERADO TODO EL POTENCIAL GRÁFICO Y JUGABLE DE SPARTAN ASSAULT"

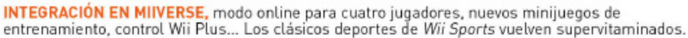


# Hazte miembro de Wii Sports Club

## El tenis y los bolos de Wii Sports renacen en Wii U con modo online y control Wii Plus. ¡Y puedes probarlos gratis!

Ya está disponible en la eShop de Wii U la nueva versión del mítico Wii Sports... o al menos de dos de sus deportes, el tenis y los bolos, a la espera de que Nintendo lance también los prometidos béisbol y golf. *Wii Sport Club* presenta gráficos HD y una mecánica de juego remozada gracias al uso del mando Wii Plus (que es obligatorio, no valen los primeros mandos de Wii): ahora nuestros movimientos se transmiten con mucha más fidelidad a los Mii, lo que hace los partidos más realistas y emocionantes. Además, se mantiene el multijugador local para 4 jugadores y se añade el online (para 4 también), y nuestras estadísticas se añaden a las de nuestro Club, determinado por nuestra localización geográfica. *Wii Sport Club* está disponible en la eShop de Wii U y puedes probarlo 24 horas gratis. Después podrás comprar pases de un día a 1,99 € o un deporte para siempre por 9,99 €.





**INTEGRACIÓN EN MIIVERSE,** modo online para cuatro jugadores, nuevos minijuegos de entrenamiento, control Wii Plus... Los clásicos deportes de *Wii Sports* vuelven supervitaminados.


**BOLOS Y TENIS** son los deportes disponibles, a la espera de que lleguen el béisbol y el golf.



# Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

## Para avanzar hay que dar un paso atrás

**¡La nueva generación ya ha llegado!** Cualquiera puede ir a una tienda y hacerse con nuevas consolas, que prometen un espectáculo gráfico y formas de juego nunca antes vistos.

Todo eso llegará, pero a la vez, se vuelve a dar un fenómeno que tiene un poco de irónico, aunque en el fondo es lógico. Me refiero a un nuevo torrente de **juegos clásicos que regresan** tal cual a las consolas actuales, como **un Fantasma de las Navidades Pasadas** que alecciona a Mr. Scrooge. SEGA ha lanzado toda una línea de clásicos de Mega Drive con efecto tridimensional para 3DS, Nintendo ha publicado **A Link to the Past** en Wii U...



**YA NO SE HACEN** portadas de videojuegos como esta, demonios...

En todo esto hay una clara llamada a la nostalgia de los jugadores, pero también a ese sentimiento de incertidumbre ante todo lo nuevo. Ante la posibilidad de equivocarnos con nuestra compra, **adquirir clásicos que nos son familiares parece una apuesta segura**. A todos nos parece que "ya no se hacen juegos como los de antes" y que "a principios de los 90 sí que se pensaba en los jugadores". Probablemente, en esas valoraciones deberíamos tener en cuenta lo jóvenes e impresionables que éramos, pero es indudable que entre esos juegos que vuelven por Navidad hay verdaderas joyas que siguen aguantando el paso del tiempo. Habrá que disfrutarlas, ¿no?

LANZAMIENTO PC

# La evolución de un manager

### Visitamos las oficinas de FX Interactive para que nos contaran las novedades de *FX Fútbol 2.0* y recordar de paso a su antecesor: el mítico *PC Fútbol*.

Con la salida de *FX Fútbol 2.0*, algunos de cuyos desarrolladores son antiguos componentes del equipo que lanzó al estrellato a **la saga *PC Fútbol***, se cierra el círculo que muchos fans del género patrio esperaban desde hace tiempo.

El primer *PC Fútbol* apareció en 1992. Su clave era muy sencilla: lejos de los manager de fútbol extranjeros, que normalmente nos dejaban entrenar en la liga inglesa, nos permitía **entrenar al equipo de nuestra ciudad**, por muy modesta que fuera, y llevarlo a la cima del fútbol europeo. Creó furor durante los años 90, donde cada año se esperaba con impaciencia el lanzamiento de una nueva versión. Pero **la saga fue perdiendo fuelle** y en 2001, con la quiebra de Dinamic, el auténtico *PC Fútbol* (posteriormente tendría otras versiones en manos distintas) pasó a mejor vida.

El día que fuimos a las oficinas de FX Interactive a ver *FX Fútbol 2.0* pudimos comprobar que su nuevo proyecto tiene unos cimientos muy sólidos y un **ambicioso plan de futuro** que nos sorprendió. Vistas las novedades de esta nueva entrega (tenéis el análisis en este mismo número), así como el planteamiento y el recorrido de la saga, nos quedó muy claro que FX sabe a lo que está jugando, y nunca mejor dicho.

Están dispuestos a sorprendernos con un producto multiplataforma, perfectamente **integrado en dispositivos táctiles** (smartphone o tableta) y, sobre todo, ocupando un nicho de mercado distinto al de *Football Manager*, el gigante de SEGA. Su fórmula de juego, ágil, divertida y para todo tipo de jugadores, combinada con una experiencia que podría incluir el **simulador 3D** en nuestros teléfonos o tabletas, no se encuentra en las actuales tiendas de apps de Google, iOS o Windows Phone. De hacerse realidad, supondría la evolución lógica de *PC Fútbol*, la que todos hubiéramos soñado hace 20 años. Estaremos muy atentos a esta progresión, y os lo contaremos desde Hobby Consolas.




**PC FÚTBOL 3** ofrecía actualizaciones a través de módem o diskettes...




**PC FÚTBOL 4** incluía un simulador de partidos en 2D... y a Robinson, claro.



**PABLO DE LA NUEZ** nos explicó las novedades de *FX Fútbol 2.0*, así como el ambicioso plan de crecimiento de la franquicia para el futuro inmediato.

# Breves

## ELDER SCROLLS ONLINE YA TIENE FECHA

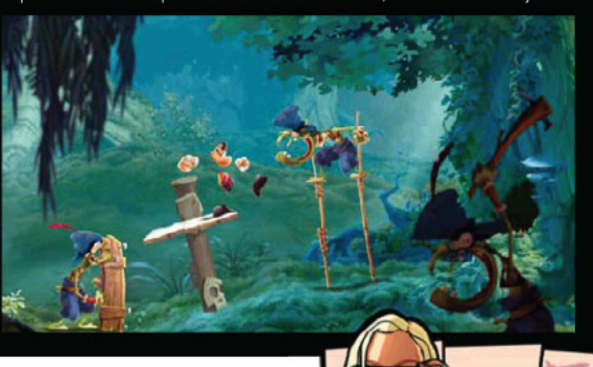
El esperado RPG online de Bethesda, que ya ha tenido la friolera de 4 millones de peticiones para participar en las sesiones de testeo, acaba de confirmar su fecha de lanzamiento. Para PC y Mac, podremos disfrutarlo a partir del día 4 abril (4-4-14, para seguir la tradición numérica iniciada por *Skyrim* y su 11-11-11), mientras que en las consolas de nueva generación habrá que esperar un poco más, hasta junio (aún sin día concreto). Y viendo las últimas imágenes y un nuevo trailer, la espera promete ser eterna. TESO promete ser un juego enorme, descomunal, que incluso también tendrá modo JvJ (o jugadores contra jugadores). Dentro de esta última característica, ya se ha visto la llamada "Batalla de Alianzas", una de las variantes que enfrenta a equipos de cientos jugadores. En concreto, hemos visto la "Batalla de Cyrodiil", que nos lleva a la conocida ciudad en el centro de Tamriel, para librar una cruenta y multitudinaria batalla para controlar el Trono de Rubí. Y es que, los saltos a fortalezas, solo serán una parte más de este colosal título...





## RAYMAN TAMBIÉN SALTARÁ EN LA NEXT GEN

Ubisoft acaba de confirmar que su último y soberbio plataformas. Rayman Legends, debutará en PS4 y Xbox One el 27 de febrero. Y lo hará a lo grande, con gráficos actualizados, eliminación de los tiempos de carga y con extras y añadidos que explotarán las características de cada máquina, como 10 nuevos desafíos de la comunidad en XO o la posibilidad de usar el pad táctil del Dual Shock 4 en PS4, sin olvidar nuevos trajes...





## GROUND ZEROES, A LA VENTA EL 20 DE MARZO

Konami ya ha confirmado que, el próximo día 20 será posible comprar Ground Zeroes, el prólogo de Metal Gear Solid V, tanto en formato digital como en disco. Las digitales de PS3 y Xbox 360 costarán 19,99 €, mientras que en físico costarán 29,99 € (el mismo precio que las ediciones digitales de PS4 y Xbox One). Lo mejor de todo es que tanto las consolas de Sony como las de Microsoft contarán con una misión exclusiva en cada caso. En XO y 360 podremos manejar a Raiden, mientras que PS4 y PS3 rememorarán el primer *MGS*.

## SAN ANDREAS SE JUEGA EN DISPOSITIVOS MÓVILES

Por 5,99 € puedes llevar en tu iPad, iPhone (4S, 5, 5S...) y en breve dispositivos Android, uno de los mejores "sandbox" de todos los tiempos: el inolvidable *San Andreas*. Ofrece distintos esquemas de control táctil, compatibilidad con mandos "made for IOS", mejoras técnicas como mejores efectos de luz, checkpoints revisados o partidas guardadas en la nube... Y si buscas algo más "para los peques", acaba de lanzarse *LEGO Star Wars Complete Saga* para IOS.

## FABLE CELEBRARÁ SU DÉCIMO ANIVERSARIO EL 7 DE FEBRERO EN XBOX 360

Microsoft acaba de anunciar que Fable Anniversary, la "puesta al día" del clásico de Lionhead, llegará a Xbox 360 el próximo 7 de febrero, coincidiendo con el décimo aniversario del juego. Ofrecerá mejoras técnicas (gráficos a 1080p, sonido remasterizado, compatibilidad con Smartglass...), así como, logros, el DLC "The Lost Chapters", trajes extra y mucho más.

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS3, PS Vita y 3DS ■ Varios ■ Atlus ■ Lanzamiento: 2014-2015

## UNA SAGA QUE SE EXPANDE

# PERSONA

**Baile, lucha, rol... la aclamada saga de J-RPG amplía sus horizontes con nuevos títulos que tocarán los géneros más dispares.**

■ **TRAS EL TERREMOTO FINANCIERO DE ATLUS,** poco o nada se sabía de los futuros proyectos de la compañía y, sobre todo, de uno de sus principales baluartes: la serie *Persona*. Esta saga de J-RPG únicos nació como un "spin off" de la serie *Megami Tensei*, pero apostando por una ambientación estudiantil y otros aspectos diferenciadores, como toques de simulador social o incluso una estética más pop y una banda sonora más ecléctica, sin olvidar unos soberbios guiones y tramas. Estos elementos le han granjeado un hueco de honor en el corazón de los amantes de los juegos de rol (tanto en Japón como Occidente), que durante 2014 van a recibir -al menos en Japón- un total de 4 juegos basados en este universo. Lo más curioso de todo, es que ninguno de ellos es para la "next gen". Y, para evitar el "empacho", no todos estos títulos serán juegos de rol...

➔ **EL PRIMERO EN LANZARSE SERÁ *PERSONA Q*** *Shadow of The Labyrinth*, en junio de 2014 para 3DS. Será un juego de rol puro y duro, al estilo de *Etrian Odyssey* (el director de ambos juegos es el mismo), en el que podremos elegir entre el protagonista de *Persona 3* y *4*, pero con aspecto "chibi" o en plan "niños", para adentrarnos en una historia relacionada con un festival del instituto Yasogami. Con cada protagonista veremos hechos distintos, aunque en ambos casos visitaremos un laberinto repleto de combates por turnos con un equipo de 5 personajes.

Algunos meses después, en otoño, llegará *P4: Dancing All Night*, un juego de baile (pulsar los botones en el momento justo) para PS Vita que mantendrá, eso sí, una profunda historia. Pero será PS3 la que se lleve la mejor parte, con dos de los cuatro juegos. El más importante, sin duda, es *Persona 5*, que saldrá durante el invierno de 2014 y sigue siendo el más "misterioso". Por su parte, *P4: The Ultimax Ultra Suplex Hold* será la secuela del juego de lucha 1 vs 1 en la que se contará una nueva historia -tan densa como en los RPG- y se añadirán 4 personajes, movimientos y ajustes. En Japón se lanzará en noviembre de 2014.



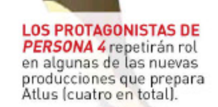
***THE ULTIMAX ULTRA SUPLEX HOLD*** es la secuela del juego de lucha que vimos este año en Europa y que añadirá 4 nuevos luchadores, nuevos ataques...

## PERSONA 5 ¿EN PS3... Y EN 2015?

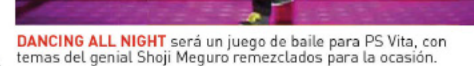
**ATLUS SIGUE SIN DESVELAR** demasiado sobre P5, la nueva entrega. Se sabe que no usará el motor gráfico Gamebryo (el de *Catherine*), sino uno nuevo para dotar de mayor realismo a los personajes y entornos. Su trama girará en torno a las dificultades que hay que superar en la sociedad moderna y se, ambientará, como no, en un instituto, aunque el tono será muy distinto...



**PERSONA Q** saldrá para 3DS en Japón en junio. Contará con una estética "chibi" (en plan "niño") y los protagonistas de *P3* y *P4*.



**LOS PROTAGONISTAS DE *PERSONA 4*** repetirán rol en algunas de las nuevas producciones que prepara Atlus (cuatro en total).



**DANCING ALL NIGHT** será un juego de baile para PS Vita, con temas del genial Shoji Meguro remezclados para la ocasión.



ÚLTIMA HORA

# aquí Tokio



**→¡Exclusivos saludos desde Tokyo!** Tan exclusivos como esta edición de *Ground Zeroes*, anunciada solo en Japón. Incluye el juego en formato físico (para todas las plataformas anunciadas, incluso Xbox One cuando salga), una novelización de *Peace Walker* y una figura. Y existe un pack Premium a la venta solo en Konami Style con una figura metalizada por unos 120 €.



**→¡Más anime para PS3 y 360!** Namco Bandai y Cyberconnect 2 acaban de confirmar que en 2014 veremos un nuevo juego de lucha basado en el manga Naruto. Se llamará *Ultimate Ninja Storm Revolution*, contará con más de 100 personajes (uno de ellos creado por el mismísmo Kishimoto-san, el creador del manga), muchas más técnicas y otras novedades.

**→El rol sigue prefiriendo** las consolas actuales (aquí en Japón aún no se han lanzado ni PS4 ni XO), y por eso hay anunciados para ellas unos cuantos J-RPG para 2014. Además, Gust cumple su vigésimo cumpleaños, por lo que no es de extrañar que vayan a empezar el año fuerte en PS3 con *Ar no Surge*, la continuación de *Surge Concerto*, el 30 de enero. Promete ser uno de los primeros J-RPG "gordos" del nuevo año...

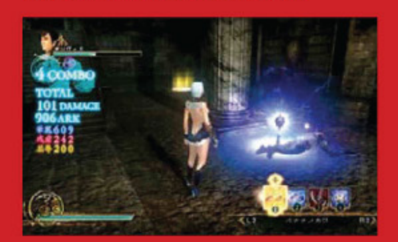
## aquíTokio




**→Adiós a Neverland.** Aunque se han visto muchos más cierres de estudios en Occidente, en Japón nos toca llorar a Neverland, un estudio que saltó a la fama por la serie *Lufia* en la década de los 90 y que cosechó éxito después con *Rune Factory*. Pero lo cierto es que ahora ha ido a la bancarrota y ha sido incapaz de reunir el dinero necesario para salir. Una pena.



**→Vuelven las trampas de Koei.** En concreto a PS3 y PS Vita, de la mano de la serie *Kagero* (en occidente se conoció como *Kagero Deception*), en la que debemos cazar a nuestro rival plantando trampas en lugares estratégicos de los niveles. Sierras, dardos... lo que sea para tumbar al oponente. Un juego mitad acción y mitad estrategia que con su cuarta entrega, debuta también en PS Vita.




**→*Wonder Flick*, lo nuevo de Level 5, será multiplataforma.** Será el primer título para celebrar el 15 aniversario de Level 5. Saldrá en Android, iOS, PS3, PS4, Vita, Wii U y Xbox One. Dirigido por Akihiro Hino, será un Free To Play con micropagos, centrado en lo más divertido de los RPG: conseguir equipo, intercambiarlo, etc. ¿Lo mejor? Música de Nobuo Uematsu y poder compartir la partida entre todas las versiones.




# El blog de Kagotani

# Ordenadores... y consolas

**Tenemos ordenadores y consolas. Puede parecer obvio, pero hubo un tiempo en el que no lo era,** como en los inicios de Famicom, con una difusa línea que los separaba. Recuerdo que la consola de Nintendo tuvo su teclado y kit Basic para programar (y guardar los datos en cinta), mientras que el MSX hacía lo contrario, convertirse en una plataforma de juegos. Sí, puede decirse que ambos tenían especificaciones en común y que, en el fondo, eran el mismo estándar.



Con los años, hemos visto más ordenadores intentando acceder al mundo del consumidor (a través de la tele), mientras que las consolas han intentado dar a los usuarios un uso más creativo y productivo de su tiempo. Todas las plataformas tenían la oportunidad de convertirse en el estándar principal. Pero con los años parece que hay menos hueco para cambios, sin que eso signifique que los PC y consolas se deban quedar en la misma posición.

**« ¿SERÍA RARO VER QUE LAS CONSOLAS SE ACABAN CONVIRTIENDO EN ALGO MÁS QUE MÁQUINAS PARA JUGAR? »**

En el pasado, necesitábamos un hardware para usar un juego, o una versión *inferior* adaptada a nuestra consola si queríamos la experiencia Coin Op en casa. Hoy puedes tener la misma experiencia en múltiples plataformas (al menos en lo visual). Y con la Nube, deberíamos poder jugar con cualquier "cosa" que tenga buena conexión a Internet. Y no solo en la parte de ocio: Adobe y Microsoft tienen servicios en la nube que, bajo cuota, te permiten usar sus programas en cualquier ordenador. Si no necesitas un hardware específico para usar un software concreto, se abren nuevas puertas, hay más flexibilidad y puedes imaginar nuevas formas de disfrutar el software. Esta época, además, está convirtiendo a la tele del salón en el punto más importante a controlar, con Apple y Microsoft preparando sus propias ideas para conseguirlo (Apple TV y el interfaz Metro, respectivamente). Y Valve está entrando en el terreno de las consolas, con su plataforma Steam en la tele. Por eso, ¿sería raro ver que las consolas se convierten en algo más que máquinas de juego? Ya "manejan" el ocio digital y la vida social desde el salón. ¿Que pasaría si además se convirtieran en PCs? Es más posible que nunca, dada la arquitectura de las nuevas máquinas. Y con Office y apps clave en la nube, no suena disparatado.

Puede ser incluso necesario, porque en la next gen, abierta a nuevos usos como compartir vídeos, sería más cómodo manejar tus archivos con un entorno PC. Y los desarrolladores indie tendrían una herramienta nativa con la que trabajar. Podría pensarse que en este contexto Microsoft con Windows es el mejor posicionado, pero tiene trabajo por delante para lograr que el sistema operativo funcione en todos los dispositivos. Puede incluso ser una necesidad frente a Apple, que puede estar alumbrando ya el siguiente "must have" con su Smart TV.



# Una leyenda que regresa de las sombras

# Thief™

## Garrett, el legendario ladrón, sale de las sombras tras 10 años de retiro para demostrar que, en el robo y en el sigilo, sigue sin conocer rival...

■ PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC
■ 28 de febrero ■ Eidos Montreal

Puede que no la conozcas, o que el tiempo la haya sepultado en tus recuerdos, pero la saga *Thief* lleva en activo desde 1998, año en el que comenzó su andadura en PC. Una veterana, adelantada a su tiempo en muchos sentidos, que solo ha tenido contacto con las consolas en una ocasión y que, tras ese juego a cargo de Ion Storm, se sumió en un letargo del que ahora, casi una década después, va a salir con un "reboot" o "reinicio" de la mano de Eidos Montreal, los responsables del genial *Deus Ex Human Revolution*. Eso sí, pese a este renacer de *Thief*, las bases del juego (e incluso su protagonista) serán las mismas: nos meteremos en el pellejo de Garrett, un habilidoso ladrón que bajo el lema "lo tuyo es mío" saqueará a quien se interponga en su camino, aunque en esta ocasión con una trama de fondo bastante más trabajada y acorde a las aventuras actuales...

**→ THIEF SE DESARROLLARÁ EN LA CIUDAD,** una oscura y ficticia urbe que es gobernada con mano de hierro por el Barón, un tirano que se refugia tras la Guardia y que, aparte de no cumplir sus promesas de prosperidad, ha instaurado la ley marcial para frenar la tensión que se está adueñando de las calles y, de paso, para intentar controlar una nueva enfermedad conocida como "la Tenebra", que llena las mentes de voces y pesadillas. En el extremo opuesto está Orion, un desconocido que se ha erigido como la voz del pueblo, que promueve la revuelta para acabar con la opresión, y que cada vez gana más adeptos (llamados los Grabados). Estos dos extre- ▸▸



## La saga Thief

Con solo 3 entregas, *Thief* es un adelantado a su tiempo, con ideas clave explotadas después en otros juegos...

**1998**

**THIEF: THE DARK PROJECT.** Creado por Looking Glass, fue muy innovador en su época. El sigilo ya primaba, por ejemplo.

**2000**

**THIEF II: THE METAL AGE.** Aportó un mejor diseño de las misiones (más orientadas al robo), más gadgets, mejor IA...

**2004**

**THIEF: DEADLY SHADOWS.** Obra de Ion Storm, introdujo la vista en tercera persona, zonas abiertas para explorar... y más.

# Un vistazo al mundo de Garrett

La saga *Thief* siempre se ha desarrollado en la Ciudad, pero nunca antes ha tenido un acabado tan espectacular.



**LA CIUDAD.** Sumida en la ley marcial, esta urbe gris estará divida en varios distritos de gran tamaño y separados por puestos de control (habrá tiempos de carga entre las distintas zonas).



**REVUELTAS.** El Barón dirige con mano de hierro el destino del pueblo, que cada vez está más descontento y se están produciendo las primeras revueltas. La Guardia resiste.



**ORION.** Es la llamada "voz del pueblo", quien está agitando las conciencias para plantar cara al Barón. Se desconoce si esconde algo turbio o incluso si Garrett llegará a colaborar con él.



**FANTASÍA.** Pese al desarrollo "realista" y la ambientación steampunk, la fantasía tendrá un hueco importante. Ritos religiosos e incluso criaturas "extrañas" podrían aparecer...

mos, enfrentados, convierten la Ciudad en una olla a presión a punto de estallar...

**DENTRO DE ESTE MARCO** nos encontraremos con Garrett, que ajeno a todo, sigue desempeñando su tarea de ladrón por encargo. Su primer trabajo le llevará, ni más ni menos, que a la boca del lobo, a la mismísima mansión del Barón, donde descansa una preciada reliquia. Al encargo acude con Erin, una pupila que está aprendiendo el oficio a su manera. Allí donde el veterano opta por el sigilo, las sombras y pasar inadvertido, Erin no duda en tirar de su arsenal personal, como una devastadora garra metálica, con la que acaba fácilmente con los centinelas que entorpezcan su avance.

Debido a su brutalidad, aprovechando un descuido, Garrett roba su garra sin sospechar las consecuencias que tendrá. Y es que todo se tuerce al llegar a la cúpula de la mansión, donde ven a un grupo de sacerdotes llevando a cabo un ritual. Intuyendo el peligro, Garrett decide interrumpir el robo, pero Erin quiere retirarse con la reliquia. Así, durante la ceremonia, una enorme masa de energía conocida como Primigenia, se vuelve incontrolable y genera unas brutales sacudidas en la mansión, lo que provoca que Erin y Garrett caigan desde las alturas...

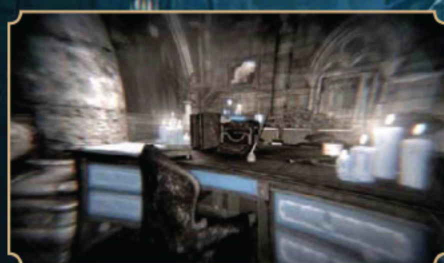
**LA AVENTURA** propiamente dicha comenzará con Garrett, inconsciente tras la caída, transportado en un carruaje al interior de la Ciudad por un par de ladrones.



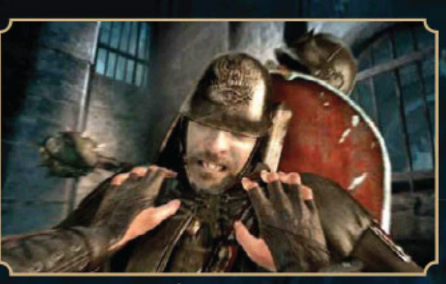
**LA AVENTURA** se desarrollará desde una perspectiva en primera persona. El sigilo será uno de sus pilares fundamentales, aunque siempre podremos jugar como queramos.



**LAS LUCES Y SOMBRAS** jugarán un papel central. Podremos apagar velas, lámparas y demás para avanzar sin ser vistos.



**LA HABILIDAD "FOCUS"** nos ayudará a descubrir ítems con los que interactuar, secretos o incluso las pisadas de los guardias.



**GARRETT NO ES UN MATÓN** y por eso el combate estará nivelado de forma que, a más enemigos, más difícil salir ileso.



**EL "FOCUS"** también nos permitirá desbloquear cerraduras de forma más sencilla, "viendo" directamente el mecanismo.

**FUMADEROS DE OPIO,** prostíbulos, mansiones, joyerías... *Thief* lucirá un variado abanico de interiores, pero todos con un elemento en común: un cuidado diseño.

**Thief capturará a la perfección la tensión del hurto, la emoción de acechar en las sombras esperando el momento perfecto.**

En uno de los numerosos puestos de control de la Ciudad, se inicia una refriega entre la Guardia, los ladrones y unos civiles, lo que facilita que Garrett se despierte, salga del carruaje y se oculte en las sombras. Desorientado, sin saber qué ha pasado, empleará sus habilidades para llegar hasta su escondite, la torre del reloj de Stonemarket, uno de los distritos del juego.

Esa será la primera misión "jugable" de la aventura, y ya desde los primeros compases mostrará claramente que *Thief* será un juego atípico en muchos sentidos. El primero de todos es que es una aventura de sigilo en primera persona. Movernos sin ser detectados, aprovechando las sombras o creándolas, será uno de los pilares del juego, al tiempo que robamos objetos preciados del interior de casas, establecimientos y cajas fuertes, o incluso de despistados soldados. Estos hurtos a menudo formarán parte de la historia, aunque habrá otros que serán completamente opcionales, por el placer de ganar dinero extra...

**→LA ACCIÓN SIEMPRE SERÁ EL ÚLTIMO RECURSO** y si optamos por ella, más nos valdrá estar bien preparados o actuar desde la distancia con el arco: cuerpo a cuerpo, contra un enemigo es fácil sobrevivir; contra dos ya entra en juego la habilidad (y a veces la suerte); y contra tres, resultará difícil salir airoso. No debemos olvidar que somos un habilidoso ladrón, no una máquina de matar, y aunque el juego da opción de ir también por esta vía, no siempre es la mejor.

Será más práctico apagar las luces (desde velas a lámparas con interruptor) y movernos sin ser vistos que ir dando "porrazos". Además, movernos entre sombras nos permitirá escuchar conversaciones ajenas sin ser detectados, consiguiendo valiosa información extra. Por ejemplo, en los alrededores de una joyería podremos oír hablar sobre una carísima máscara que descansa en su interior, invitándonos a entrar para hacernos con ella...

Dentro de este sigiloso contexto, uno de los sistemas fundamentales del juego estará en la parte inferior izquierda de la pantalla, y será un indicador que en todo momento nos dirá si somos visibles o no. Por si el marcador no fuera suficiente, la versión de PS4 (que fue la que jugamos durante la demo), ▶▶



## El museo del..."chorizo"

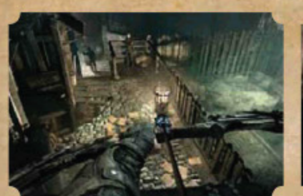
**Robar exóticas joyas será uno de los pilares de la aventura, y tendremos nuestra propia "exposición"...**

**LA TORRE DEL RELOJ.** Es la guarida de Garrett y el lugar donde podremos admirar la colección de tesoros y piezas "raras" que hayamos ido "levantando" en la aventura...

**JOYAS.** Cada misión ofrecerá una serie de coleccionables, como máscaras, joyas y otros valiosos items. No todos estarán a primera vista: descubrirlos será parte de la gracia...

## Las armas del ladrón

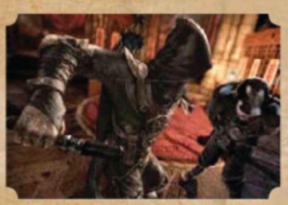
Garrett es un experto del hurto, un especialista del sigilo que nos permitirá actuar como nunca antes lo habíamos hecho en un videojuego, como un efectivo ladrón en las sombras...



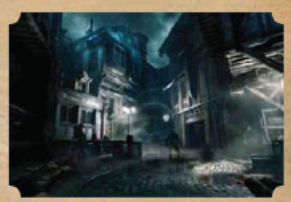
**ARCO.** Será uno de los principales aliados de Garrett para actuar sin ser detectados Tendrá numerosos tipos de flecha: con punta roma (para hacer "ruido"), perforante, incendiaria, con agua, con cuerda para poder trepar...



**SIGILO.** Pulsando L3, Garrett se agacha y genera menos ruido al moverse, evitando llamar la atención de los guardias o incluso facilitando que pueda meter la mano en bolsillos ajenos sin que se note su presencia.



**PORRA.** Si por una casualidad algo se tuerce, nuestra porra nos permitirá noquear a los enemigos tras varios golpes, e incluso "ejecutar" un remate. Eso sí, como se junten más de 3 guardias, prepárate para sufrir...



**ESCURRIR.** Podremos parapetarnos tras esquinas, asomarnos e incluso avanzar entre escondites. Pero la acción más útil será "escurrirse", un pequeño acelerón para movernos rápidamente que se ejecutará con X.

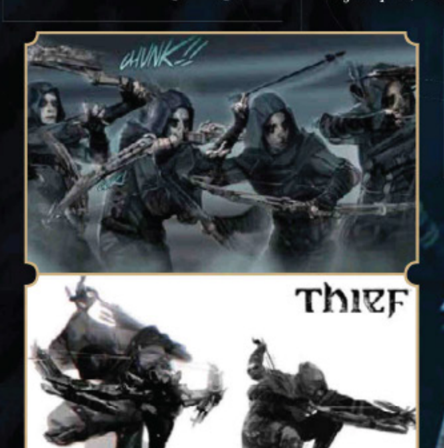
**Sigilo, parkour, investigación, exploración... Thief será un interesante combinado de estilos de juego.**

nos permitió descubrir otra ayuda más: el LED de color del Dual Shock 4 cambiará según nuestra visibilidad. En las sombras, el LED brillará con una luz azul oscuro, mientras que si un rayo desvela nuestra posición o nos movemos a plena luz, el LED cambiará a un color blanco (jugando a oscuras notaremos el cambio sin tener que mirar al pad o a la pantalla).

Otros aspectos no menos importantes que harán de *Thief* una título distinto será la libertad para afrontar la aventura. Podremos recorrer los niveles con plena libertad y, en ocasiones, dispondremos de múltiples rutas y caminos para, por ejemplo, colarnos en el interior de un edificio. En la demo que jugamos pudimos penetrar en la mencionada joyería de 4 formas distintas, cada una con sus pros y sus contras, pero todas igualmente válidas.

**➔SOPESAR CADA PASO Y ANALIZAR** cada conversación, nota y diario será también clave, ya que no será un juego "evidente", que ponga todo en bandeja al jugador. Como ladrón, tendremos que conseguir códigos para abrir cajas fuertes, y a menudo no estarán a simple vista. Habrá que buscarlos escondidos en notas, grabados incluso en el interior de armarios, tras cerraduras que habrá que abrir con ganzúa (vigilando al mismo tiempo los movimientos de los guardias), etc. Así pues, la exploración minuciosa de la información que tenemos y que escuchamos será vital (por suerte el juego llegará con voces y textos en castellano).

¿Qué aún os parecen suficientes diferencias? Pues aún hay más. *Thief* también prescindirá de otro mal endémico de los juegos actuales: nuestra salud no se regenerará automáticamente. Ni la salud ni el "focus", la otra gran habilidad de Garrett, con la que detectará objetos "choriceables", las pisadas de los enemigos y otras ayudas durante tiempo limitado. Para reponer ambos indicadores, necesitaremos comida y otros ítems (distintos en cada caso). A estos elemen-




**EIDOS MONTREAL** está cuidando hasta el último detalle, incluso las animaciones de Garrett para utilizar su arco (aunque no las veamos por completo).



**COMO EN MIRROR'S EDGE,** veremos las extremidades y el cuerpo de Garrett con mover la cámara (con el stick derecho del mando).



**LOS ANTERIORES THIEF** han tenido un componente fantástico (como zombis), que podría regresar en este "reinicio"... aunque aún no se ha visto nada.

**EL INVENTARIO,** en PS4, se gestionará con la zona táctil del pad. Así seleccionaremos los tipos de flecha y otros ítems...

**PODREMOS USAR** las armas, como la porra o las flechas, para manipular la IA enemiga con distracciones auditivas.

## Detalles "Next Gen"

*Thief* saldrá tanto en las consolas "actuales" (PS3 y Xbox 360) como en las nuevas. El juego será el mismo, pero ya hemos podido ver algunas de las diferencias que veremos en PC y la nuevas máquinas...

**SOMBRAS MÁS REALES.** Ya hemos dicho que los efectos de luz y sombra jugarán un papel central, y en la nueva generación brillarán con luz propia. Adiós a las sombras pixeladas, hola a unas sombras perfectas y en tiempo real.

**EL MANDO ES TU ALIADO.** En el caso de PS4, el LED del pad nos dará información extra sobre si somos visibles o no, con distintas luces. Además, podremos gestionar el inventario con poner el dedo sobre la zona táctil del pad.



EIDOS MONTREAL guarda muchos secretos sobre la trama, que promete tener más peso y más giros que en anteriores entregas de la saga.

LOS ENEMIGOS serán inteligentes y, ante la más mínima sospecha, comenzarán a buscarnos en las sombras, encenderán antorchas...

tos se une también el "parkour". Movernos por la ciudad nos ha recordado, en cierto modo, a *Mirror's Edge*. Presionando L2 iniciamos la carrera, y de forma automática sorteamos obstáculos, trepamos por salientes... Y podemos usar la garra de Erin para ayudarnos a trepar o incluso utilizar flechas para, por ejemplo, colgar cuerdas por las que trepar, apagar antorchas o lanzar botellas de cristal y flechas de punta roma para atraer la atención de los guardias. Además, la oferta de *Thief* promete ser muy rejugable: aparte de las distintas rutas para llegar a nuestro objetivo, al concluir las misiones seremos puntuados en base a variables como si hemos sido detectados, los enemigos abatidos... lo que invitará a repetirlas de modos distintos. Además, habrá un montón de robos opcionales, que activaremos a través de Basso, uno de nuestros escasos aliados, que a su vez pueden activar más tareas opcionales. Vamos, que aunque no tendrá modos online competitivos, *Thief* será duradero.

**Thief promete ser un juego diferente, una experiencia tan intensa como memorable.**

**➔ SI NOS CENTRAMOS EN SU PARCELA TÉCNICA,** lo que hemos visto en PS4 nos ha gustado. La ciudad transmite la sensación de opresión y decadencia que preside la atmósfera del juego, con estrechas callejuelas adoquinadas, sucias, con gente tirada por el suelo y con un buen diseño tanto de edificios como de interiores y, sobre todo, con una gran iluminación (que será crucial). Eso no implica que se hayan descuidado el resto de efectos, como los reflejos, la niebla volumétrica... Todo rematado con un gran doblaje, en el que habrá voces profesionales como la de Eduardo Bosch (Marshall Eriksen en "Como Conocí a Vuestra Madre"), ni una cuidada BSO. Falta por ver si el resto de versiones (Xbox One, 360, PS3 y PC) están a la altura de las circunstancias, pero de momento lo que hemos jugado en PS4 nos ha convencido. Por lo menos supone un soplo de aire fresco entre tanto shooter y clon... y eso SIEMPRE es motivo de alegría.

## Los juegos que han influenciado a Thief

Las aventuras de Garrett fueron pioneras durante el siglo pasado, pero tras su letargo de 10 años, otros títulos y sagas han tomado el testigo. Ahora es el momento de retroalimentarse...



**DISHONORED.** Sus creadores afirman que ha sido una fuente de inspiración, pero lo cierto es que *Dishonored* debe más a los *Thief* originales que a la inversa. Su ambientación steampunk, el sigilo...



**DEUS EX HUMAN REVOLUTION.** Es la anterior obra de Eidos Montreal y con él compartirá elementos como la existencia siempre de más de una opción para encarar las misiones de la aventura.



**ASSASSIN'S CREED.** La principal aportación del clan de los asesinos a *Thief* va a ser todo lo relacionado con el parkour, la imaginería de su protagonista y otros detalles menores...

# Línea directa con Eidos Montreal

## Hablamos en exclusiva con Stephane Roy, el productor de *Thief*, quien arroja algunos nuevos datos sobre esta entrega, como la presencia de ránkings online...

**La serie *Thief* ha cumplido 15 años y ha sido casi exclusiva de PC. Ahora *Thief* se va a lanzar en 4 consolas y el PC. ¿A qué se debe este cambio?**
La serie nació en PC y nos hemos tomado muy en serio esa versión, asegurándonos de que los fans de PC estarán contentos. Siempre habíamos planeado llevar también el juego a consola, para asegurar que quien quiera disfrutar del juego pueda hacerlo. Así, estamos trabajando duro para conseguir que el juego salga en todas las plataformas el mismo día y que la experiencia sea disfrutable en todas ellas, indistintamente de la máquina en que juegues.

**La saga ha dejado juegos en 1ª y 3ª persona. ¿Por qué habéis optado por una vista subjetiva?**
La saga siempre han sido muy inmersiva, y estamos asegurándonos de que esta nueva versión lo sea todo lo posible. De hecho, hicimos un prototipo en 3ª persona y nuestros testeos indicaron que la inmersión no era tan elevada. Invertimos un montón de tiempo en asegurarnos de que la vista en primera persona, combinada con algunos elementos que hemos creado, llevan la inmersión del jugador a un nuevo nivel. Las manos de Garrett, como las de cualquier ladrón, son su mejor herramienta, de modo que el jugador las verá cuando interactúa con el entorno, cuando roba un objeto, cuando abre una puerta... Y si miramos abajo, veremos sus pies. Estas cosas te hacen sentir como si tú estuvieras ahí, como si tú fueras el maestro ladrón.

***Thief* invita a ser sigilosos y dejar la acción como último recurso. En un mundo plagado de shooters tipo *Call of Duty*, ¿cómo creéis que se acogerá este concepto?**
*Thief* es una experiencia única. No hay nada igual. Se sale de la norma porque hace las cosas de forma diferente, creemos que esa es una de las claves y que los jugadores merecen variedad, piden experiencias diferentes y por eso lo hemos hecho.

**Hemos jugado 2 demos distintas y en ninguna se profundiza en Garrett. ¿ Podemos esperar un personaje carismático?**
Definitivamente, Garrett es un personaje profundo y su viaje para convertirse en el maestro de ladrones es muy interesante. Es un personaje muy irónico. Y es un ladrón. ¿Es carismático, es un héroe? Eso es discutible –es más un oscuro antihéroe interesante. Hay muchísima parte de historia que aún no ha sido vista por nadie y que estamos reservando porque no queremos reventar las sorpresas aún.



**STEPHANE ROY.**
Productor de Thief en Eidos Montreal

**Al terminar las misiones podremos rejugarlas y obtendremos una puntuación. ¿Podremos rejugarlas cuando queramos?¿Habrá ránkings online?**
El juego monitorizará la forma en que el jugador se aproxima a cada nivel, agresivamente, no letal, etc. Es satisfactorio ver las estadísticas al final. Cuando veas tu progreso, mucha gente querrá mejorar su forma de jugar y podrá repetir cualquier nivel. Solo tendrá que ir al punto de la ciudad donde comenzaba la misión. También tendremos ránkings online para el modo dificultad personalizada, así que podrás ver qué tal lo estás haciendo frente al resto de jugadores.

> "Hicimos un prototipo de este nuevo *Thief* en tercera persona, pero nuestras pruebas y testeos indicaron que la inmersión no era tan elevada."

**¿Puedes decirnos cuántas misiones habrá y cuánto tiempo le llevará a un jugador medio terminar la historia principal?**
El juego tiene una trama principal y se desarrolla en torno a una serie de robos que Garrett debe realizar. Entre misiones, el jugador volverá a la Ciudad, una zona amplia con muchísimo contenido: robos en domicilios y negocios, tareas opcionales, multitud de objetos adicionales que podemos saquear... Es también donde te reabastecerás de ítems y munición, comprarás nuevas herramientas y mejoras para el equipo y más. Lo interesante es que los jugadores pueden pasar el tiempo que quieran en la ciudad. Veo a gente jugar y cada uno lo hace de forma distinta. Sea cual sea la forma en que piensas jugar a *Thief*, hay un montón de contenido para disfrutar.

**Nos han encantado las nuevas posibilidades del Dual Shock 4, como diferencia entre la visibilidad de Garrett o la forma de gestionar el inventario. ¿Pensáis añadir funciones específicas en cada plataforma?**
Cuando trabajábamos en el control, buscamos formas de mejorar la inmersión a través del mando. La idea de la luz en PS4 viene de ahí. Tenemos una aproximación similar en Xbox One. La vibración de los gatillos nos ofreció una forma de mejorar el feedback táctil en algunas situaciones como usar las ganzúas o buscar interruptores en los cuadros. Tener esa respuesta localizada en tu dedo lo hace sentir más natural.


LOS
10
JUEGOS PARA


Todavía no hemos tenido tiempo de "digerir" la avalancha de juegos navideña, pero somos insaciables: ¡queremos saber lo que nos espera el año que viene! Aquí tenéis el recopilatorio de los mejores títulos que llegarán.
2014
Aventuras / Acción / Disparos / Carreras / Rol / Lucha / Otros

# Juegos de AVENTURAS

**Nathan Drake, Lara Croft, Solid Snake, Faith... las aventuras que llegarán el próximo año tienen nombre propio ¡y una pinta impresionante!**



## 1 UNCHARTED

PS4 · SONY · 2014

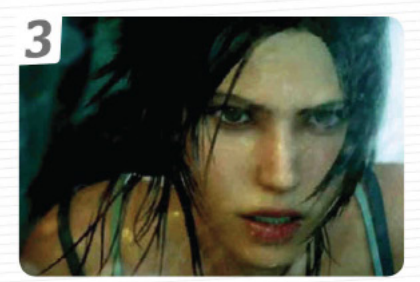
**NAUGHTY DOG** ya está trabajando en su primera entrega de *Uncharted* para PlayStation 4, de la que ha prometido que continuará con la línea de las anteriores entregas, pero que ofrecerá una gran innovación narrativa y técnica. De momento, las únicas pistas que tenemos sobre el juego son el mapa de Sir Francis Drake que pudimos ver en el "teaser tráiler" de presentación y una cita bíblica en latín: "Hodie mecum eris in paradiso ", que en castellano significa "Hoy estarás conmigo en el paraíso".



## 2 METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

PS3-PS4-XBOX 360-XO · KONAMI · Prim.

**EL PRÓLOGO DE METAL GEAR V** llegará la próxima primavera a precio reducido, y nos mostrará las posibilidades de Snake con el nuevo motor FOX Engine, así como sus nuevas habilidades en un desarrollo de mundo abierto que nos llevará hasta a un campo de prisioneros en Cuba.



## 3 TOMB RAIDER

PS4 - XBOX ONE · SQUARE-ENIX · Enero

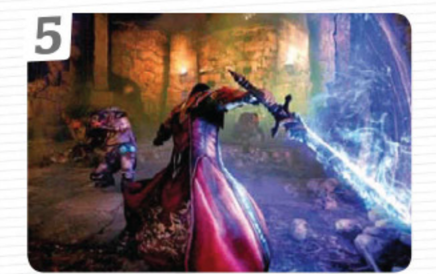
**LARA SE ESTRENARÁ EN LA NUEVA GENERACIÓN** con una adaptación para PS4 y Xbox One de su último juego, el espectacular "reboot" que tanto nos hizo disfrutar en PS3 y Xbox 360. Resolución 1080p, 60 fps, exclusivos efectos gráficos y la inclusión de todos los DLC serán algunas de las novedades de esta versión, que aprovechará la potencia y funciones exclusivas de las nuevas consolas para volver a sorprendernos.



## 4 THE WALKING DEAD SEGUNDA TEMPORADA

PS3 - XBOX 360 · TELLTALE · 2014

**LOS ZOMBIS ATACARÁN DE NUEVO** en la segunda temporada de *The Walking Dead*, la genial aventura gráfica de Telltale Games ambientada en los cómics de Robert Kirman y en la serie de televisión. A lo largo del año que viene iremos recibiendo los diferentes capítulos de los que se compondrá esta aventura.



## 5 CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

PS3 - XBOX 360 · KONAMI · FEBRERO

**MERCURY STEAM** está dando los últimos retoques a su nueva entrega de *Castlevania*, de la que no os vamos a destripar nada de su argumento, pero sí que tendrá una duración similar a la anterior entrega, una menor presencia de 'QTE' , luchas contra titanes más profundas y un apartado artístico espectacular.

6

# THIEF

▶PS3- PS4 - 360 - XBOX ONE
▶SQUARE ENIX ▶FEBRERO

**SILENCIOSO COMO UNA SOMBRA,** indetectable, letal... cualquier calificativo similar sirve para definir a Garrett, el ladrón protagonista de *Thief*, que se deslizará en nuestras consolas en una "reimaginación" de la franquicia. La historia nos llevará hasta una corrupta urbe de ambientación victoriana, donde tendremos por delante un desarrollo abierto y repleto de posibilidades gracias a las amplias habilidades y gadgets de Garrett, que nos permitirán afrontar las misiones desde el sigilo o la confrontación directa.

7



# LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE MORDOR

▶PS3-PS4-360-XBOX ONE ▶WARNER ▶2014

**LA TIERRA MEDIA** será uno nuestros destinos el próximo año gracias a esta aventura, cuya historia se situará entre el Hobbit y El Señor de los Anillos, y nos relatará el viaje de Talion hasta los confines de Sauron. Mucha acción, un sistema de decisiones que influyen en el desarrollo y una gran ambientación serán sus claves.

8

# DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

▶Wii U ▶NINTENDO
▶ENERO DE 2014

**RETRO STUDIOS** volverá a liberar al icónico Donkey Kong y le llevará, por primera vez, a Wii U. Tropical Freeze tendrá un desarrollo muy similar a *Donkey Kong Country: Returns* de Wii, por lo que una vez más las plataformas en 2D serán las protagonistas. Además, Donkey, Dixie, Diddy y Cranky Kong lucirán mejor que nunca gracias a la potencia de la nueva consola de Nintendo.

9



# OUTLAST

▶PS4 ▶RED BARRELS ▶2014

**TRAS SU ESTRENO EN PC,** esta terrorífica aventura llegará a PS4 con todos sus elementos intactos, o lo que es lo mismo, con un tétrico desarrollo en primera persona repleto de tensión, oscuridad y un constante sentimiento de indefensión, puesto que la única arma de Miles Upshur, el protagonista, será una cámara de visión nocturna. Terror en estado puro.

10



# QUANTUM BREAK

▶XBOX ONE ▶MICROSOFT ▶2014

**LOS CREADORES DE ALAN WAKE,** Remedy Entertainment, se estrenarán en Xbox One con esta prometedora historia de acción protagonizada por Jack Joyce, un agente capaz de controlar el tiempo. También podremos manejar al Alan Rickman, el antagonista, lo que ayudará a favorecer el estilo cinematográfico de un juego en el que nuestras decisiones marcarán los acontecimientos.

11



# MIRROR'S EDGE

▶PS4 - XBOX ONE
▶EA ▶2014

**LA ACROBÁTICA FAITH** volverá a dejarnos boquiabiertos con su dominio del "parkour" en la secuela de *Mirror´s Edge*, de la que EA ha prometido que potenciará todos los elementos de la primera entrega para ofrecer un desarrollo mucho más profundo y solo posible en la nueva generación de consolas.

12



## MURASAKI BABY

PS VITA · SONY · 2014

**LA ORIGINALIDAD** en el plano técnico y jugable será el punto fuerte de este título exclusivo para PS Vita, que lleva la firma de Massimo Guarini, ex director de Grasshopper Manufacture. A través de su control táctil, el juego nos propondrá ayudar a Baby, la curiosa protagonista con la cara del revés, a encontrar a su madre. Para ello tendremos que superar algunas plataformas y muchos puzles que aprovecharán las posibilidades de Vita.

13



## THE EVIL WITHIN

PS3-PS4-360-XBOX ONE · BETHESDA · 2014

**SHINJI MIKAMI,** creador de *Resident Evil*, ha prometido volvernos a hacer pasar mucho miedo con un "survival horror" que pretende regresar a los orígenes del género. Una ambientación terrorífica y oscura, enemigos que no dejarán de atosigarnos y una continua escasez de munición, serán algunos de los retos a los que el detective Sebastian Castellanos, el protagonista del juego, tendrá que enfrentarse para sobrevivir.

14



## MURDERED SOUL SUSPECT

PS3 - XBOX 360
SQUARE ENIX · 2014

**INVESTIGAR SU PROPIA MUERTE** será el objetivo del de este detective, quien ha sido asesinado en extrañas circunstancias. Manejando a su espíritu tendremos que regresar al mundo de los vivos para explorar los escenarios en busca de pistas, poseer a algunos personajes para descubrir qué es lo que saben y, además, lidiar con los problemas del plano espiritual, que está repleto de demonios que quieren acabar con nosotros y de otros fantasmas que necesitan ayuda.

## LEGO LA PELÍCULA EL VIDEOJUEGO

15

TODAS · WARNER BROS
FEBRERO

**LA PELÍCULA DE LEGO,** que se estrenará en cines el próximo mes de febrero de 2014, contará con su propio videojuego oficial. En él viviremos en primera persona algunos de los momentos estelares del film, que nos contará la historia de Emmet, un ciudadano LEGO que ha sido confundido con el Maestro Constructor. Acción, humor, puzles, personajes de la talla de Batman o Gandalf, y las construcciones Lego serán las claves.




16




## ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW N' TASTY

PS3- PS4 - VITA · JUST ADD WATER · PRIMAVERA

**CASI 17 AÑOS DESPUÉS DE SU LLEGADA A PSX,** el intrépido Abe regresará a las Granjas Hostiles en esta reedición de la primera aventura del mudokon. Lo mejor de todo es que no se tratará de un simple "remake" en HD, sino que todo el juego ha sido rehecho desde el principio, por lo que a la jugabilidad de siempre habrá que sumar unos cuidados escenarios en 3D y unos personajes más expresivos que nunca.



17

# RIME

PS4 SONY 2014

**LOS ESPAÑOLES DE TEQUILA WORKS** tienen entre manos uno de los proyectos "indie" más prometedores del futuro inmediato de PS4. Rime situará a su pequeño protagonista en una solitaria y mágica isla que, según prometen sus creadores, inaugurará un nuevo género que cogerá lo mejor de títulos como *ICO, Shadow of the Colossus, Zelda Wind Waker* o *Journey*, y lo fundirá con preciosista apartado artístico inspirado en la obra de pintores como Joaquín Sorolla, con la que compartirá la importancia de la luz.

# WATCH DOGS

18

PS3-PS4-360-XBOX ONE-Wii U
UBISOFT PRIMAVERA

**"HACKEAR" CUALQUIER DISPOSITIVO** es solo una de las habilidades de Aiden Pearce, el héroe de esta aventura de mundo abierto que se desarrollará en Chicago, y en la que la gran libertad de acción, que nos permitirá tomar el control de semáforos, cajeros automáticos o teléfonos móviles de los habitantes, servirá de marco de fondo a las intensas persecuciones y tiroteos.



19

# CHILD OF LIGHT

PS3-PS4-360-XBOX ONE-Wii U UBISOFT 2014

**ESTE HOMENAJE A LOS JRPG CLÁSICOS** nos trasladará hasta el mundo de fantasía de Lemuria, donde conoceremos a Aurora, la heroína, y a Igniculus, una llama flotante que le acompañará a todas partes. Juntos afrontarán un desarrollo en 2D con algunas plataformas y puzles, pero sobre todo muchos combates por turnos. Todo ello representado por el motor UbiArt Framework (el de los últimos títulos de Rayman), que servirá para sorprendernos con un genial apartado artístico que imitará los dibujos a témpera.



20

# D4 DARK DREAMS DON'T DIE

XBOX ONE MICROSOFT 2014

**DEL CREADOR DE DEADLY PREMONITION,** *D4* será una original aventura de corte cinematográfico y carácter episódico que destacará por su cuidada historia (en la que no faltará el misterio, los asesinatos y un oscuro villano llamado "D") y por su sistema de control, que estará íntegramente basado en gestos con Kinect.



21

# BELOW

XBOX ONE CAPYBARA GAMES 2014

**EXPLORAR, SOBREVIVIR, DESCUBRIR...** estos 3 verbos son las únicas pistas que Capybara Games, los co-creadores de *Superbrothers: Sword & Sorcery EP*, han dado sobre *Below*, su próximo y prometedor proyecto que llegará en exclusiva (temporal) a Xbox One. De momento no se sabe mucho sobre su desarrollo, pero los vídeos mostrados destacan por un precioso apartado técnico y las geniales melodías de Jim Guthrie.



22

# PROFESOR LAYTON VS ACE ATTORNEY

3DS CAPCOM 2014

**EL ESPERADO "CROSSOVER"** que unirá en un mismo juego al universo del Profesor Layton, y su resolución de puzles, con el del abogado Ace Attorney, y sus intensos interrogatorios y juicios, llegará por fin a las 3DS europeas a principios del próximo año después de haber obtenido muy buenas críticas en Japón.

## Y además....

**EL GÉNERO DE LA AVENTURA** nunca decepciona lo más mínimo. A lo largo de los próximos meses, veremos títulos como *Assassin's Creed Liberation HD* o *Sherlock Holmes Crimes & Punishment*. Sony ha mostrado su interés por darle más importancia a la saga *Yakuza*, así que sería una gran noticia que se decidiera traer a Occidente la quinta entrega numerada de la saga. Tampoco habrá que perder de vista los cuatro episodios que faltan por lanzarse de *The Wolf Among Us*.



# Juegos de ACCIÓN

Los superpoderes, las tortas, los espadazos, los saltos siderales o los balazos serán el pan nuestro de cada día.

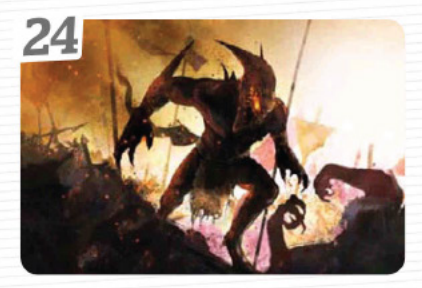
23

## INFAMOUS SECOND SON

PS4 | SONY | 21 DE MARZO

**ESTE JUEGO DE SUCKER PUNCH** es una de las grandes apuestas de Sony para la próxima primavera y promete ser una seria muestra del potencial técnico de PS4. El juego, que se ambientará en la ciudad de Seattle, transcurrirá siete años después de *InFamous 2* y estará protagonizado por Delsin Rowe, un "conductor" capaz de copiar los superpoderes de sus semejantes: supervelocidad, lanzar rayos y explosiones, desmaterializarse...

24

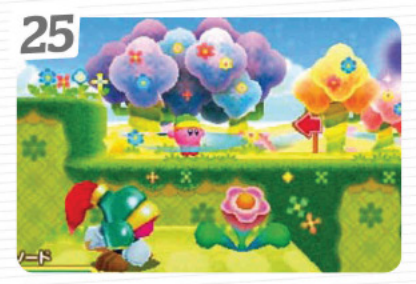


## SHADOW OF THE BEAST

PS4 | SONY | SIN CONFIRMAR

**ESTE JUEGO DESCARGABLE** será una versión "reimaginada" de un título aparecido en Amiga en 1989. El protagonista será una especie de macho cabrío que desmembrará a todo enemigo que le salga a su paso, ya sea con sus garras o con las armas que encuentre. Saldrá en formato descargable, para PlayStation 4.

25

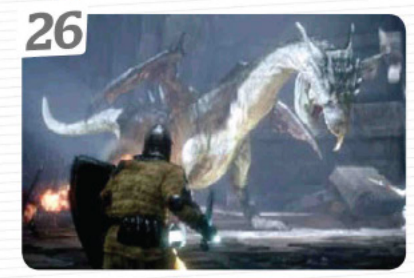


## KIRBY

3DS | NINTENDO | 2014

**EL PERSONAJE MÁS GLOTÓN DE NINTENDO** volverá por sus fueros con un título de plataformas de avance lateral, cuya perspectiva jugará mucho con los planos de profundidad. Como de costumbre, Kirby podrá adquirir poderes y armas al tragarse a los enemigos: espadas, cubos de hielo, cascos puntiagudos...

26



## DEEP DOWN

PS4 | CAPCOM | SIN CONFIRMAR

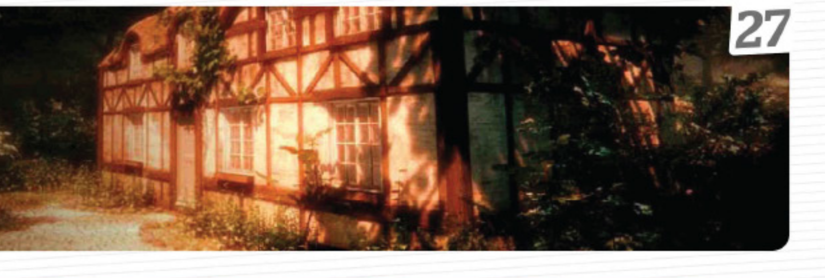
**ESTE "FREE-TO-PLAY"** será un RPG de acción, en el que tendremos que manejar a un caballero y hacer frente a todo tipo de criaturas fantásticas. Nuestro personaje podrá viajar a diversas épocas históricas, lo que influirá en las armaduras. El diseño de las mazmorras será aleatorio, en base a las emociones.

27

## EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

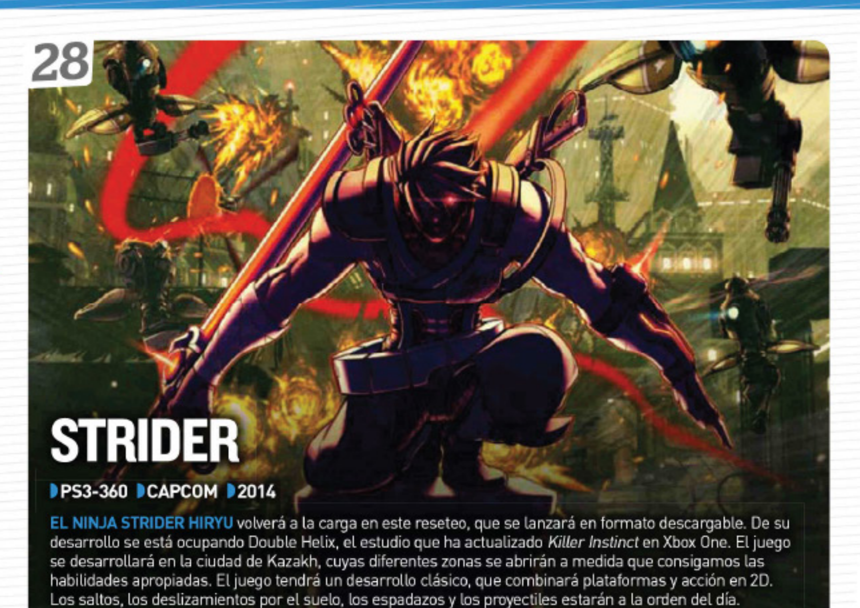
PS4 | SONY | SIN CONFIRMAR

**EL ESTUDIO THE CHINESE ROOM** se está encargando de este título descargable, que tendrá un desarrollo en primera persona y que nos obligará a investigar un pueblo, tras el fin del mundo. La interacción con el entorno será clave y las decisiones afectarán a la historia.





28



## STRIDER

▶PS3-360 ▶CAPCOM ▶2014

**EL NINJA STRIDER HIRYU** volverá a la carga en este reseteo, que se lanzará en formato descargable. De su desarrollo se está ocupando Double Helix, el estudio que ha actualizado *Killer Instinct* en Xbox One. El juego se desarrollará en la ciudad de Kazakh, cuyas diferentes zonas se abrirán a medida que consigamos las habilidades apropiadas. El juego tendrá un desarrollo clásico, que combinará plataformas y acción en 2D. Los saltos, los deslizamientos por el suelo, los espadazos y los proyectiles estarán a la orden del día.

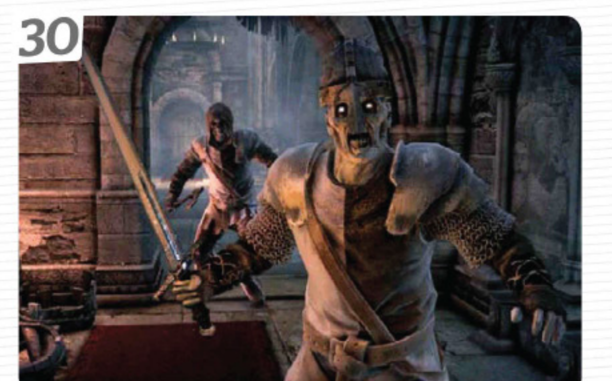
29

## SLEEPING DOGS TRIAD WARS

▶SIN CONFIRMAR ▶SQUARE ENIX ▶SIN CONF.

**ESTA SAGA, NACIDA DE LAS CENIZAS DE TRUE CRIME,** va a tener continuidad en el tiempo. Tras la primera entrega, que se desarrollaba en Hong Kong, el estudio United Front ya ha confirmado la existencia de esta secuela, aunque no las plataformas de salida. Seguro que sale otro "sandbox" de gran calidad.

30



## HELLRAID

▶PS3-360-PC ▶TECHLAND ▶2014

**LOS CREADORES DE DEAD ISLAND** están trabajando en esta nueva IP, que mantendrá muchas de las características de la famosa saga de zombis, como el cooperativo para cuatro jugadores. El desarrollo será en primera persona, pero habrá toques de géneros tan variados como el "hack and slash", el rol y el shooter. Así, no solo podremos atacar cuerpo a cuerpo, sino también lanzar magias o crear armas.

31



## TRANSISTOR

▶PS4 ▶SUPERGIANT GAMES ▶2014

**SUPERGIANT GAMES, CREADORES DE BASTION,** volverán a la carga con este peculiar título, que mezclará acción y estrategia por turnos, mientras tratamos de establecer las piezas de un rompecabezas relativo a Transistor, la gigantesca espada de la que hará uso el protagonista, llamado Red. Inicialmente saldrá en PS4, aunque podría llegar también a otras plataformas.

32

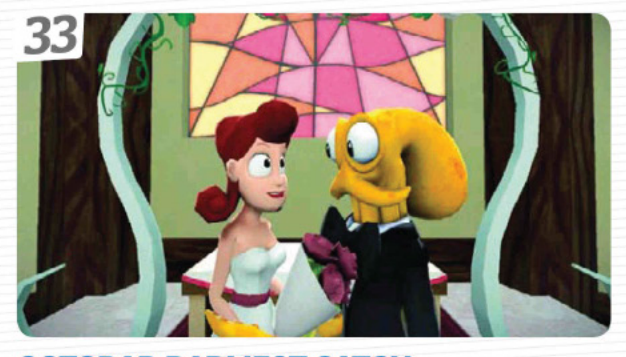


## SHADOW WARRIOR

▶PS4-XBOX ONE ▶DEVOLVER DIGITAL ▶2014

**ESTE JUEGO DE PC** llegará a la nueva generación en los próximos meses. Su protagonista, Lo Wang, recibirá el encargo de recuperar una espada legendaria, lo que dará lugar a una invasión demoníaca. La violencia será la seña de identidad del título, pues dispondremos de una katana para despedazar a los enemigos, así como de magias y de armas de fuego como revólveres, escopetas, arcos o lanzacohetes.

33



## OCTODAD DADLIEST CATCH

▶PS4-PC ▶YOUNG HORSES ▶2014

**ESTA ORIGINAL PROPUESTA** estará protagonizada por un pulpo que deberá hacerse pasar por humano. El principal objetivo será que nuestra familia y otros personajes no se percaten de nuestra condición de cefalópodo. El problema es que cualquier mínima tarea que debamos llevar a cabo se traducirá en múltiples bamboleos de los tentáculos, lo que dificultará el "camuflaje". La versión de PS4 será compatible con PS Move.

34

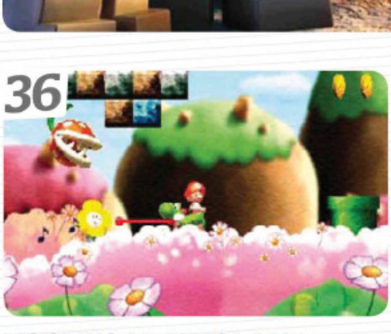


# LEGO EL HOBBIT

▶PS3-360-Wii U-PC-3DS ▶WARNER BROS ▶2014

**LA TRILOGÍA CINEMATOGRÁFICA** centrada en la historia de Bilbo Bolsón ha alcanzado ya su ecuador, y este juego incluirá, precisamente, los sucesos de las dos primeras entregas: *Un viaje inesperado* y *La desolación de Smaug*. Como en otros títulos de LEGO, habrá que resolver numerosos puzles gracias a las diversas habilidades de todos los personajes que iremos reclutando, como Bilbo, Gandalf o la compañía de enanos de Thorin Escudo de Roble.

36

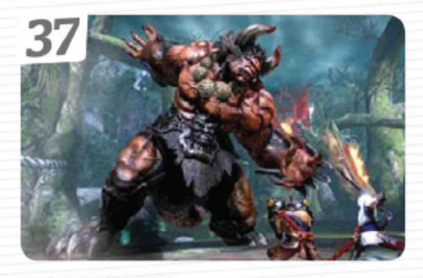


# YOSHI'S NEW ISLAND

▶3DS ▶NINTENDO ▶2014

**YOSHI Y BABY MARIO DARÁN EL SALTO A 3DS** con este colorido juego, cuyos mundos estarán hechos con los más variopintos estilos visuales: de óleo, de acuarela, de cera... El famoso dinosaurio de Nintendo volverá a hacer gala de su salto con pataleta y de su pericia para tragarse a los enemigos o lanzar huevos, algunos de los cuales tendrán un tamaño descomunal.

37



# TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS

▶PS VITA ▶TECMO KOEI ▶14 DE FEBRERO

**TRAS COSECHAR UN GRAN ÉXITO EN JAPÓN,** este título, inspirado por diversos periodos históricos de Japón, llegará a Europa. Después de que los demonios invadan el mundo, un joven guerrero deberá hacerles frente con seis tipos de armas, que se podrán mejorar.

35



# YAIBA NINJA GAIDEN Z

▶PS3-360-PC ▶TECMO KOEI ▶28 FEBRERO

**ESTE "SPIN OFF" DE NINJA GAIDEN** nos pondrá en la piel de Yaiba, un ninja que volverá de entre los muertos para vengarse de su ejecutor, Ryu Hayabusa, protagonista habitual de la saga. Los enemigos serán hordas de zombis a las que habrá que desmembrar a espadazos. El director del juego es Keiji Inafune, creador de sagas como *MegaMan*, *Dead Rising* u *Onimusha*.

38

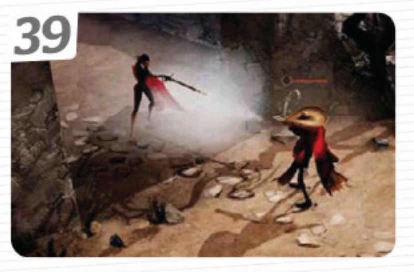


# MAX THE CURSE OF BROTHERHOOD

▶XBOX ONE-360 ▶PRESS PLAY ▶2014

**ESTE PLATAFORMAS EN 2'5D** nos pondrá en la piel de un joven cuyo hermano ha sido secuestrado por los demonios. Para rescatarlo, contará con un rotulador mágico que le permitirá hacer aparecer elementos de apoyo, como lianas o pilares. Será descargable.

39



# SECRET PONCHOS

▶PS4 ▶SWITCH BLADE MONKEYS ▶INVIERNO

**EL SALVAJE OESTE** será el entorno donde transcurrirá este juego digital, que concederá una gran importancia al multijugador online. En medio de un pueblo lleno de cazarrecompensas, controlaremos a un bandido a cuya cabeza le han puesto precio. La perspectiva aérea será ideal para coser a balazos a los enemigos, ya disputemos duelos de uno contra uno o de todos contra todos.

40



# DAYLIGHT

▶PS4-PC ▶ATLUS ▶INVIERNO

**ESTE THRILLER** nos trasladará a los pasillos de un abandonado y tétrico hospital. Tras estar inconsciente durante un tiempo, el protagonista despertará y se encontrará con que solo tiene un teléfono móvil como fuente de luz. Deberá utilizarlo para orientarse mientras a su alrededor se mueven algunos espíritus. El juego será descargable y usará el motor Unreal 4.



41

## MAD MAX

PS4-XO-PC-PS3-360 · WARNER BROS · SIN CONFIRMAR

**MUCHOS AÑOS DESPUÉS,** la saga cinematográfica *Mad Max* volverá a la acción, lo que incluirá un videojuego del que se está ocupando Avalanche Studios, artífices de *Just Cause 2*. El desarrollo será el de un "sandbox", en un enorme desierto que podremos recorrer libremente. La conducción, los tiroteos y los combates cuerpo a cuerpo serán la esencia del título, en el que deberemos ir potenciando nuestro vehículo con piezas cada vez mejores.

## BAYONETTA 2

Wii U · PLATINUM GAMES · 2014

**SERÁ LA SECUELA** de uno de los mejores "hack and slash" de la generación PS3-360. El proyecto no está financiado por Sega esta vez, sino por Nintendo, por lo que será exclusivo de Wii U. La bruja Bayonetta volverá a ser la protagonista y se enfrentará a un nuevo ejército de ángeles. El control será frenético, con multitud de latigazos, balazos y poderes. Los jefes finales serán descomunales.

42

43

## PLANTS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE

XBOX ONE-360 · ELECTRONIC ARTS · 20 DE FEBRERO

**LAS CONSOLAS DE MICROSOFT** recibirán en primicia este juego, aunque no se descarta que acabe llegando también a PS4. Con un aspecto muy desenfadado y mecánicas de shooter en tercera persona, estará enfocado al multijugador: habrá modos competitivos de doce contra doce y también cooperativo para cuatro. Usará el motor Frostbite 3.

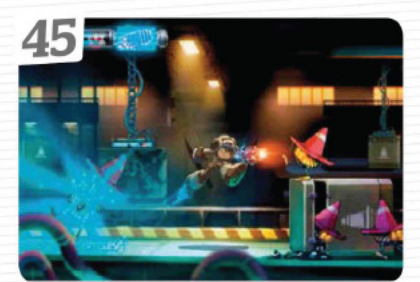


44

## GOD EATER 2

VITA-PSP · NAMCO BANDAI · SIN CONFIRMAR

**LOS JUEGOS DE CACERÍA** han sido un éxito de masas en Japón. Muchos han seguido la estela de *Monster Hunter*, como este título, cuya exportación a Occidente aún no ha sido confirmada. El cooperativo será la clave del título (en Japón, habrá próximamente una actualización para añadirle online), en el que podremos usar espadas-cañón, martillos gigantes o lanzas.



45

## MIGHTY NO. 9

TODAS · COMCEPT · SIN CONFIRMAR

**KEIJI INAFUNE, CREADOR DE MEGAMAN,** nos traerá esta mezcla de plataformas y acción en 2D. El protagonista, un androide llamado Beck, recordará enormemente al hombrecito azul (Inafune ya no forma parte de Capcom, así que ha querido crear un nuevo personaje "alternativo"). Al final de cada nivel nos aguardará un jefe final al que podremos arrebatar sus habilidades.



46

## LILY BERGAMO

PS4 · GRASSHOPPER · SIN CONFIRMAR

**GOICHI SUDA, ALIAS SUDA51,** es uno de los mayores gurús de la industria. Tras demostrar su personalidad con títulos como *No More Heroes*, *Killer is Dead* o *Shadows of the Damned*, ya está preparando un "hack and slash" para PS4, que se ambientará en el futuro y que estará protagonizado por una mujer llamada Tae Ioroi. Por ahora, solo está confirmado para Japón.

## Y además...

**EL AÑO 2014 PROMETE TODO TIPO DE EXPERIENCIAS.** Entre ellas destacará la de *The Amazing Spider-Man 2*, que llegará a casi todas las plataformas en primavera, coincidiendo con el lanzamiento de la película. También se espera el regreso de Yoshi como protagonista absoluto de un juego, con un nuevo juego para Wii U, en el que todo estará hecho de trapo. Tampoco faltará a la cita el mítico Comecocos, con *Pac-Man and the Ghostly Adventures*.



# Juegos de DISPAROS

El género del shooter ha estado muy sobreexplotado en los últimos años, pero la llegada de PS4 y Xbox One contribuirá a que se introduzcan muchas ideas nuevas. Se avecinan buenos tiroteos.

47

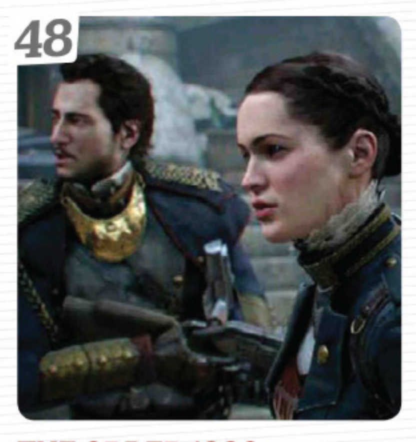


## TITANFALL

XBOX ONE-360-PC ELECTRONIC ARTS 13 DE MARZO

**RESPAWN ENTERTAINMENT,** un nuevo estudio fundado por los creadores de los primeros *Call of Duty*, promete revolucionar el género de los disparos con una frenética fórmula que estará enfocada totalmente a las refriegas multijugador. Será como una mezcla entre el shooter de Activision y *Halo*, de modo que habrá combates a pie y a bordo de unos gigantescos robots conocidos como titanes, cuyo poder de destrucción será inmenso. También habrá poderes especiales, como mochilas propulsoras para impulsarse por las paredes.

48

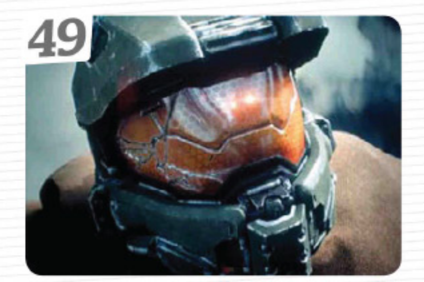


## THE ORDER 1886

PS4 SONY OTOÑO

**ESTE SHOOTER EN TERCERA PERSONA** nos trasladará a una versión "ciberpunk" del Londres victoriano, cuya estética recordará mucho a la de juegos como *Dishonored*. El desarrollo está corriendo a cargo del estudio Ready at Dawn, que firmó las entregas de *God of War* para PSP. Los disparos y las coberturas serán la piedra angular de la que puede ser una de las mejores exclusividades de PlayStation 4 en 2014.

49



## HALO

XBOX ONE MICROSOFT SIN CONFIRMAR

**EL JEFE MAESTRO** hará su debut en la nueva generación con lo que se prevé que será la quinta entrega de la saga y el ecuador de la "Trilogía del Reclamador". Por el momento, solo existe el tráiler del E3, pero 343 Industries, estudio que sucedió a Bungie al frente de la saga, se está ocupando de él, así que cabe esperar una campaña épica y un enorme online con vehículos.

50

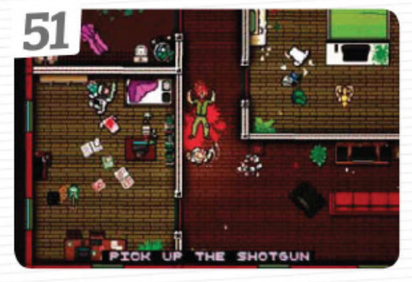


## GALAK-Z THE DIMENSIONAL

PS4 SONY 2014

**ESTE TÍTULO DESCARGABLE** recuperará el espíritu de los antiguos shooters espaciales, pero añadirá componentes de los shooters más contemporáneos. Inspirado por series y películas de ciencia ficción, todo estará dibujado a mano. El desarrollo será tan sencillo como adictivo: esquivar objetos y disparar a cuanto se mueva.

51




## HOT LINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

PS4-VITA-PC DEVOLVER DIGITAL 2014

**LA VIOLENCIA** estará a la orden del día en esta secuela, cuyo argumento se desarrollará en paralelo al de la primera entrega. Con una perspectiva cenital, habrá que limpiar diversos escenarios de enemigos, ya sea apuñalándolos o echando mano de armas de fuego. Como el primero, saldrá en formato descargable.

52

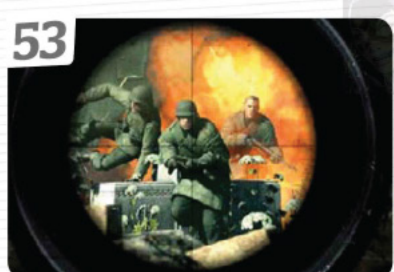


## TOM CLANCY'S THE DIVISION

PS4-XBOX ONE | UBISOFT | SIN CONFIRMAR

**ESTE SHOOTER EN TERCERA PERSONA** es uno de los títulos más prometedores de la nueva generación. Se desarrollará en una Nueva York nevada y tomada por el caos, con toques de rol y un enorme mundo abierto. Los disparos y las coberturas serán la piedra angular del título, junto con el motor gráfico Snow Drop, que, de momento, es de lo más espectacular de PS4 y One.

53



## SNIPER ELITE III

PS4-XO-PC-PS3-360 | 505 GAMES | 2014

**EL FRANCOTIRADOR KARL FAIRBURNE** volverá a acaparar los focos en esta tercera entrega de la saga bélica de Rebellion. La Segunda Guerra Mundial será el marco argumental otra vez, de modo que se combinarán partes de acción con otras de infiltración, aunque se supone que esta vez habrá cierto tono de "sandbox". Regresará la cámara de muerte con rayos X.

54



## HOMEFRONT 2

SIN CONFIRMAR | CRYTEK | SIN CONFIRMAR

**TRAS LA BANCARROTA DE THQ,** los derechos de esta IP fueron a parar a manos de Crytek. La primera entrega fue un shooter bélico ambientado en un futuro cercano en que los Estados Unidos habían sido invadidos por Corea del Norte tras un ataque electromagnético. Por el momento, no hay casi detalles de esta secuela, más allá de algunos materiales filtrados. Es de esperar que esté siendo desarrollada para plataformas de nueva generación.

55



## EARTH DEFENSE FORCE 2025

PS3-360 | D3 PUBLISHER | FEBRERO

**INSECTOS Y ROBOTS INVADIRÁN EL PLANETA,** pero podremos repelerlos a balazos con la ayuda de hasta tres amigos. Podremos elegir entre cuatro clases de soldados y numerosas armas (rifles, lanzacohetes, tanques, helicópteros, trajes mecánicos) para derrotar a crustáceos, arañas u hormigas descomunales.

56



## WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

PS4-XO-PC-360-PS3 | BETHESDA | 2014

**LA RESURRECCIÓN DE ESTA SAGA PIONERA** nos trasladará a una versión alternativa de los años 60, después de que la Alemania nazi ganara la Segunda Guerra Mundial. No tendrá multijugador, sino que se centrará solo en el modo Campaña, en el que incluso podremos manejar robots de combate.

57



## DESTINY

PS4-XO-PS3-360 | ACTIVISION | 9 DE SEPTIEMBRE

**EL REPUTADO ESTUDIO BUNGIE,** tras desligarse de la saga *Halo*, está creando un nuevo universo que promete dar una vuelta de tuerca a los shooters en primera persona. El juego se desarrollará en un mundo abierto en el que iremos en pelotones de tres personas, pero podremos cruzarnos y cooperar con otros.

58



## DYING LIGHT

PS4-XO-PC-PS3-360 TECHLAND SIN CONFIRMAR

**LOS CREADORES DE DEAD ISLAND** reinventarán su visión del subgénero de los zombis con este título, añadiéndole un componente de "parkour" que recordará enormemente al genial *Mirror's Edge*. Habrá cooperativo para cuatro jugadores y, de noche, los zombis se volverán más agresivos, lo que obligará a huir de ellos sacando provecho de los escenarios.

59



## RAMBO THE VIDEOGAME

PS3-360-PC REEF ENTERTAINMENT 2014

**EL MÍTICO SOLDADO JOHN RAMBO** será el protagonista de este shooter en primera persona, pero conviene no hacerse demasiadas ilusiones respecto a él. Ya ha sido retrasado en unas cuantas ocasiones y el pobre nivel gráfico mostrado en los tráiler no augura gran cosa. Eso sí, la idiosincrasia del personaje y su arrojo para lanzarse a pecho descubierto a por los enemigos estarán presentes.

60



## HELLDIVERS

PS4-PS3-VITA ARROWHEAD 2014

**LOS DISPAROS CENITALES** serán la base de este título descargable, ambientado en un futuro apocalíptico en el que habrá que hacer frente a una especie invasora. El cooperativo para cuatro será la piedra angular, de modo que deberemos cubrir o revivir a los compañeros. Al salir en todas las consolas de Sony, contará con "cross-play" y "cross-save".

61



## TOM CLANCY'S RAINBOW 6 PATRIOTS

PS3-360-PC UBISOFT SIN CONFIRMAR

**LA NUEVA ENTREGA DE ESTA FAMOSA SAGA** se anunció en 2011, pero últimamente no se ha sabido nada de ella. La historia nos enfrentará a un grupo de terrorista que, harto de la corrupción, quiere acabar con el gobierno y las instituciones financieras de Estados Unidos. Habrá cooperativo y será importante dar órdenes a los compañeros de escuadrón.

62

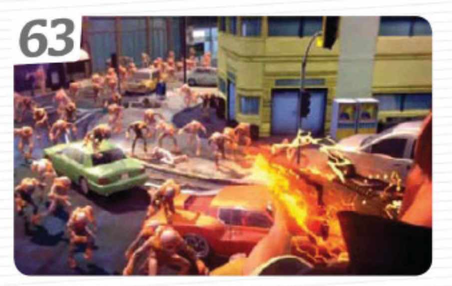


## STAR WARS BATTLEFRONT

PS4-XO-PC ELECTRONIC ARTS SIN CONFIRMAR

**LA GUERRA DE LAS GALAXIAS** vuelve a estar de moda, y DICE, el estudio responsable de *Battlefield*, ya está preparando una reinvención de su universo. De momento, solo se ha mostrado un tráiler en que se ve el planeta Hoth con sus caminantes AT-AT, pero a buen seguro que podremos revivir las mejores batallas de la saga. Usará el motor Frostbite 3.

63



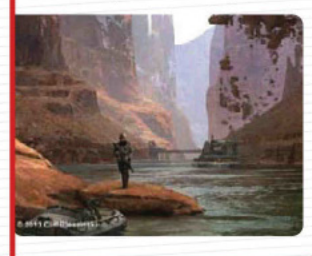
## SUNSET OVERDRIVE

XBOX ONE MICROSOFT SIN CONFIRMAR

**INSOMNIAC GAMES** es un estudio que, hasta ahora, había trabajado en exclusiva para consolas de Sony, pero este shooter en tercera persona aparecerá únicamente en Xbox One. Las calles estarán llenas de enemigos y el apartado visual tendrá un marcado tono de "cel shading". Además de disparos, habrá un importante componente de parkour.

## Y además...

**CLIFF BLESZINSKI,** tras abandonar Epic Games, está trabajando en un nuevo título del que solo se conoce que será un shooter en primera persona destinado a PC. Por otra parte, es de prever que Activision lance, esta vez sí, una entrega de *Call of Duty* hecha expresamente para la nueva generación, probablemente a cargo del estudio Treyarch.



# Juegos de CARRERAS

**Da igual si toca afrontar la simulación más exigente, las carreras más rápidas de estilo arcade o enfrentarse a un fontanero montado en un kart repleto de plátanos. ¡Nos encanta la velocidad!**

64



## DRIVECLUB

PS4 SONY 2014

**IBA A ACOMPAÑAR A PS4 EN SU SALIDA,** pero Sony ha preferido retrasar su lanzamiento unos meses para mejorar la experiencia de este título de velocidad, cuyas carreras estarán a caballo entre la simulación y el estilo arcade. Además de un genial apartado técnico, *DriveClub* destacará por su enormes opciones sociales, que nos permitirán crear nuestros propios clubes automovilísticos y competiciones online.

65



## MARIO KART 8

Wii U NINTENDO 2014

**DESAFIAR A LA GRAVEDAD** será uno de los nuevos retos del próximo *Mario Kart*, que a sus carreras de motos y karts con el estilo "de siempre", añadirá tramos en los que surcaremos el techo o las paredes de algunos trazados. Todo ello aderezado con los mejores personajes de Nintendo y un genial apartado técnico en HD.

66



## PROJECT CARS

PS4 - XBOX ONE- Wii U SLIGHTLY PS4

**CONSEGUIR EL REALISMO ABSOLUTO** es el objetivo de los creadores de *Need For Speed Shift 2*, que –con ayuda de la comunidad de jugadores- están desarrollando este prometedor título, que llevará un paso más allá el concepto de simulación gracias a todo tipo de variantes climáticas, físicas muy avanzadas y ajustes de los vehículos casi ilimitados

67



## THE CREW

PS4 - XBOX ONE UBISOFT 2014

**UNA GRAN RED DE CARRETERAS** de EE.UU., que necesitarán de 90 minutos para recorrerse de punta a punta, serán el escenario de estas carreras de desarrollo abierto. Además de un extenso modo historia para un jugador, el modo online tendrá mucho peso en el juego, y será posible disfrutar de misiones cooperativas o, aún mejor, formar bandas.

## Y además...

**MXGP THE MOTOCROSS VIDEOGAME,** *Carmaggedon Reincarnation, NASCAR 2014* o *Trials Fusion* aportarán su velocidad. Habrá que estar pendientes también de Codemasters: ¿Anunciará un nuevo *Dirt* o un *F1* de nueva generación? También se rumorea un *Gran Turismo 7* para PS4, aunque es muy poco probable que salga tan pronto.



# Juegos de ROL

**Ya sea japonés u occidental, en tiempo real o por turnos, no hay nada como un buen RPG para disfrutar durante decenas de horas.**

## 68 LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

PS3-360 ▸ SQUARE ENIX ▸ 14 DE FEBRERO

**LA TERCERA ENTREGA** de la subsaga *XIII* nos volverá a poner en la piel de Lightning, que tendrá siete días para salvar el mundo de los mortales. Los combates serán en tiempo real y las diferentes habilidades de la protagonista estarán asociadas a una serie de trajes.

## 69 THE WITCHER 3 WILD HUNT

PS4-XBOX ONE -PC ▸ CD PROJEKT RED ▸ 2014

**GERALT DE RIVIA** proseguirá la búsqueda de sus seres queridos en este espectacular título de rol, que se desarrollará en un mundo abierto 30 veces más grande que el que vimos en la segunda entrega. Ir a caballo será una obligación, pero también habrá que echar mano de diversas embarcaciones para poder acceder a las numerosas islas que habrá moteadas por el mapa. La aventura durará más de 50 horas y el sistema de combate estará muy mejorado, para que disfrutemos de las luchas contra todo tipo de criaturas malignas.

## 70



## TALES OF XILLIA 2

PS3 ▸ NAMCO BANDAI ▸ 2014

**AMBIENTADA UN AÑO DESPUÉS DEL ORIGINAL** esta secuela nos pondrá en la piel de Ludger Kresnik, un chico cuya vida se verá alterada después de verse involucrado en un accidente junto a Elle Marta. La trama tomará diferentes rumbos según nuestras decisiones. Sus combates, serán en tiempo real.

## 71



## FINAL FANTASY X / X-2 HD

PS3-VITA ▸ SQUARE ENIX ▸ 21 DE MARZO

**LA DÉCIMA ENTREGA DE FINAL FANTASY** fue, para muchos, el último gran juego de la saga, así como uno de los mejores títulos del catálogo de PlayStation 2. Gracias a esta remasterización en HD, podremos volver a disfrutar de la tierna historia de Yuna y Tidus. También se incluirá la secuela *X-2*. En el caso de PS Vita, los dos juegos se lanzarán por separado.

## 72



## INAZUMA ELEVEN 3 LA AMENAZA DEL OGRO

3DS ▸ LEVEL-5 ▸ 14 DE FEBRERO

**ESTA TERCERA VERSIÓN DE INAZUMA ELEVEN 3** estará protagonizada por Canon Evans, el tataranieto de Mark Evans, y nos permitirá enfrentarnos al todopoderoso Instituto Ogro. Como siempre, la peculiar mezcla de rol y fútbol, que se gestionará a través de la pantalla táctil, permitirá desplegar todo tipo de habilidades especiales.

## 73



## SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

PS3-360-PC ▸ UBISOFT ▸ 6 DE MARZO

**LOS IRREVERENTES GAMBERROS DE SOUTH PARK** serán las estrellas de este RPG por turnos, en el que el pueblo se llenará de hechizos y armas imaginarias. Del desarrollo se ha ocupado Obsidian Entertainment, estudio responsable de *Fallout New Vegas*. Sin embargo, el juego ha acumulado ya infinidad de retrasos...




## DARK SOULS II

PS3-360-PC · NAMCO BANDAI · 14 DE MARZO

**LA DIFICULTAD EN LOS VIDEOJUEGOS** es algo que cada vez se estila menos, y una de las excepciones es *Dark Souls*. La segunda entrega de la saga de From Software nos invitará a retarnos en duelo con centenares de criaturas infernales que, a buen seguro, nos harán morder el polvo miles de veces. La iluminación y el uso de antorchas tendrán un gran peso y habrá un nuevo sistema de hogueras para evitar caminatas tediosas.




## WONDER FLICK

PS4-XO-PS3-360-Wii U-VITA · LEVEL 5 · 2014

**PENSADO PARA TELÉFONOS MÓVILES** este colorido J-RPG sólo está confirmado para Japón. Los controles táctiles serán básicos para acometer los combates, por lo que las segundas pantallas tendrán importancia. Los protagonistas tendrán un diseño cabezón y se podrán personalizar. La música correrá a cargo de Nobuo Uematsu, antiguo compositor de la saga *Final Fantasy*.

## MONSTER HUNTER 4

3DS · CAPCOM · SIN CONFIRMAR

**LA "CUARTA" ENTREGA** de la saga de cacerías de Capcom ha sido todo un éxito en Japón, donde ha superado ya los cuatro millones de copias vendidas. Ahora que la marca está al cobijo de Nintendo, es muy probable que esta entrega salga en Occidente, como sucedió con *Tri* y *3 Ultimate*. El control incluye nuevas opciones y soporte para poder jugar en cooperativo vía online, y no sólo en red local.







## ETRIAN ODYSSEY UNTOLD THE MILLENIUM GIRL

3DS · ATLUS · PRIMAVERA

**ESTE "REMAKE" DEL PRIMER ETRIAN** contará con nuevas características, como áreas inéditas, más modos de dificultad o poder de explorar las mazmorras en 1ª persona. Los combates se desarrollarán por turnos y podremos hacer uso de cinco personajes diferentes, cada uno con unas habilidades muy marcadas.




## KINGDOM HEARTS 2.5 HD REMIX

PS3 · SQUARE ENIX · 2014

**MIENTRAS LLEGA LA ANSIADA TERCERA ENTREGA,** en algún momento de 2014 verá la luz este recopilatorio en alta definición, que incluirá *Kingdom Hearts II Final Mix*, *Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix* y las escenas de vídeo de *Kingdom Hearts Re: Coded*. Sora y los personajes de Disney volverán a repartirles tortas a los malvados Sincorazón.




## FINAL FANTASY XV

PS4-XBOX ONE · SQUARE ENIX · 2014

**LO QUE IBA A SER FINAL FANTASY VERSUS XIII,** finalmente, se ha convertido en la decimoquinta entrega numerada de la fantástica saga de Square Enix. El protagonista será Noctis, un joven príncipe que deberá salvar al reino de Lucis. Los combates, en tiempo real, tendrán un alto componente de acción y permitirán controlar hasta a tres personajes.

81



## DRAGON AGE INQUISITION

PS4-XO-PS3-360-PC | ELECTRONIC ARTS | OTOÑO

**BIOWARE DEBUTARÁ** en la next gen con este RPG, en el que deberemos restaurar el orden en el mundo de Thedas, tras un cataclismo. El motor Frostbite 3 creará un enorme mundo abierto, con zonas muy diferenciadas y llenas de vida. El "prota" será personalizable (raza, habilidades...), podremos coordinar a los guerreros que nos acompañen y no faltarán las decisiones...

82

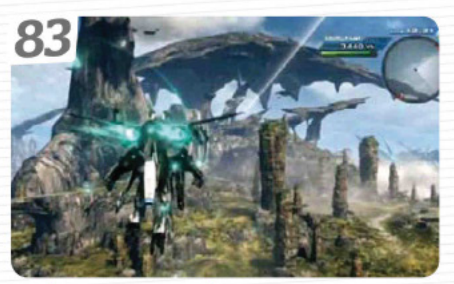


## THE ELDER SCROLLS ONLINE

PS4-XBOX ONE-PC | BETHESDA | 2014

**EL UNIVERSO DE SKYRIM** se abrirá al ámbito del multijugador masivo online, de modo que habrá que crearse un personaje y tomar parte en batallas multitudinarias, en las que podrán concurrir decenas de usuarios. Habrá que formar equipo con otros jugadores y aportar nuestro granito de arena para poder tomar el trono de Tamriel. La jugabilidad será muy similar a la de *Skyrim*.

83



## X (MONOLITH)

Wii U | MONOLITH SOFT | SIN CONFIRMAR

**LOS CREADORES DE XENOBLADE,** uno de los mejores RPG de los últimos años, contraatacarán con esta IP de título provisional. Se desarrollará en un vasto mundo futurista, en el que nos enfrentaremos a criaturas descomunales, ya sea a pie o en "mechas" capaces de volar y de convertirse en blindados terrestres. Será una de las grandes exclusivas de Wii U.

84



## FABLE LEGENDS

XBOX ONE | MICROSOFT | SIN CONFIRMAR

**LA SAGA DE LIONHEAD STUDIOS** se abrirá al ámbito cooperativo, hasta para 4 jugadores. Si jugamos solos, los otros 3 personajes estarán controlados por la IA. Ese tono multijugador repercutirá en la forma de "hacer el villano": uno de los jugadores tendrá potestad para controlar a los enemigos, diciéndoles dónde deben posicionarse o a qué héroe atacar...

86



## YS MEMORIES OF CELCETA

PS VITA | NIS EUROPE | 21 DE FEBRERO

**ESTE REMAKE DE YS IV** supondrá el debut en Europa de esta entrega. El argumento nos meterá de lleno en una serie de conspiraciones que deberemos desenmarañar, con un desarrollo que aunará exploración y batallas a partes iguales. El sistema de combate será el de un RPG de acción.

85



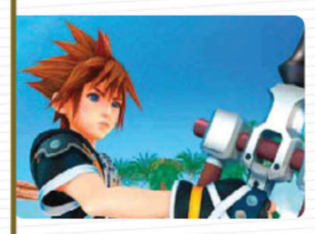

## TALES OF SYMPHONIA CHRONICLES

PS3 | NAMCO BANDAI | 28 DE FEBRERO

**ESTE RECOPILATORIO** incluirá versiones en HD del primer *Tales of Symphonia* (aparecido en Gamecube) y de su secuela, *Dawn of the New World* (aparecida en Wii). Los geniales combates, con cooperativo, serán la piedra angular. Lloyd, Collette, Genis y compañía volverán a desplegar su magia.

## Y además...

**EL FUTURO ES MUY HALAGÜEÑO** para el género del rol. *Kingdom Hearts III* o *Cyberpunk 2077* aún quedan lejos, pero, recientemente, se ha anunciado el desarrollo de *Tales of Zestiria* y llegarán muchos otros títulos: *Drakengard 3, Fable Anniversary, Lords of Fallen, Edge of Eternity*, las versiones para PS4 de *Diablo III* y *Final Fantasy XIV*... más todo lo que se pueda anunciar.



# Juegos de LUCHA

Se acaba el año, pero no las ganas de repatir estopa a diestro y siniestro. ¿Queréis conocer a nuestros próximos 'sparrings'?

86



## SUPER SMASH BROS

Wii U - 3DS
NINTENDO 2014

**LAS PELEAS MÁS FAMOSAS DE NINTENDO** regresarán con un nueva entrega que, como es habitual, enfrentará a personajes de la talla de Mario, Peach o Megaman. Esta vez contarán con la asistencia de ayudantes, como Skull Kid, y nos sorprenderán con un apartado técnico muy espectacular.

87

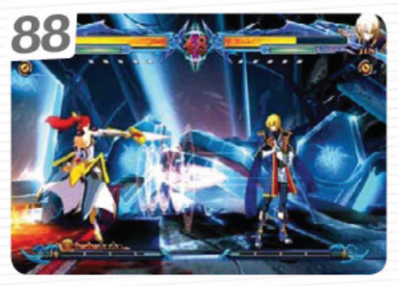


## UFC ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

PS4 - XBOX ONE EA 2014

**EL MOTOR GRÁFICO IGNITE** exprimirá la potencia de PS4 y Xbox One para desplegar unos combates de MMA muy realistas, y que enfrentarán a unos luchadores que combinarán un modelado imponente con un comportamiento impredecible gracias al nuevo sistema de Inteligencia Humana de Electronic Arts.

88



## BLAZBLUE CHRONO PHANTASMA

PS3 ARC SYSTEM WORKS 2014

**TRAS TRIUNFAR EN RECREATIVAS,** la tercera entrega de *BlazBlue* llegará a PS3 con nuevos escenarios, personajes y banda sonora. A nivel jugable, las mayores novedades serán el Overdrive, que potenciará nuestro ataque unos segundos, y el Crush Trigger, con el que será más fácil romper la defensa rival.

89



## JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ALL STAR BATTLE

PS3 NAMCO BANDAI 2014

**CON UNA PUNTUACIÓN PERFECTA EN FAMITSU,** este nuevo juego de lucha basado en el manga de Hirohiko Araki hará las delicias de sus fans europeos gracias a la inclusión de 32 personajes, varios modos de juego, un estilo de lucha profundo y un aspecto Cel-Shading muy fiel a la serie.

90



## ULTRA STREET FIGHTER IV

PS3 - XBOX 360 CAPCOM 2014

**ESTA ACTUALIZACIÓN DE STREET FIGHTER IV,** que también se venderá en una edición completa e independiente, añadirá a la última versión del juego de Capcom 5 nuevos luchadores (entre los que estarán viejos conocidos como Rolento o Elena), 6 escenarios exclusivos, un reequilibrado de todos los personajes y algunas variantes jugables, como la inclusión de los Double Ultra Combos o los Red Focus Attacks.

## Y además...

**NAMCO BANDAI SE SUBIRÁ AL RING DE LA LUCHA** con dos nuevas entregas de dos de sus sagas más recurrentes. Por un lado, llegará *Dragon Ball Z: Battle of Z*, que incluirá combates multitudinarios. Por otro lado, se lanzará *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution*, con cerca de 100 personajes. La gran duda es si llegará *Tekken X Street Fighter*.



# Juegos de otros GÉNEROS

**Los videojuegos son un ámbito muy extenso, donde casi cualquier propuesta tiene cabida. Por eso, en 2014 habrá una buena macedonia que degustar: deporte, música, puzles, rarezas...**



91

## THE LAST GUARDIAN

▸PS3 o PS4 ▸SONY ▸SIN CONFIRMAR

**LA DE ESTE JUEGO ES LA HISTORIA DE NUNCA ACABAR,** pues fue anunciado para PS3 hace ya muchos años. Cuando se creía que ya no se volvería a saber de él, recientemente se ha apuntado la posibilidad de que acabe saliendo en PS4. Sea como fuere, el nuevo título de los creadores de *ICO* y *Shadow of the Colossus* nos pondrá en la piel de un niño que deberá interactuar con Trico, una criatura fantástica que pondrá los sentimientos a flor de piel.



92

## KINECT SPORTS RIVALS

▸XBOX ONE ▸RARE ▸2014

**LA CAPTURA DE MOVIMIENTOS** es una de las señas de identidad de Xbox One, merced a los sensores de Kinect, y este será uno de los juegos que más partido le saquen al periférico. Después de crear una versión virtual de nosotros mismos podremos competir, offline u online, en multitud de disciplinas deportivas: escalada, tenis, tiro al blanco, lanzamiento de bolos, carreras con motos acuáticas...




93

## VALIANT HEARTS

▸PS4-XO-PC-PS3-360 ▸UBISOFT ▸2014

**UBISOFT MONTPELLIER,** creadores de *Rayman Legends* y *Rayman Origins*, volverán a dar rienda suelta a su vena artística en este peculiar título de exploración, puzles y acción en 2D, que estará ambientado en la Primera Guerra Mundial. Habrá cinco personajes cuyas historias se entrelazarán y todos los cuales estarán acompañados por un simpático perro. El juego llegará en formato descargable.



94

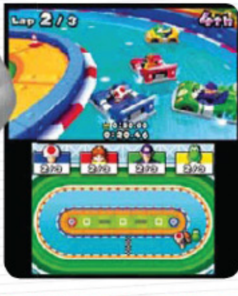
## PROJECT SPARK

▸XBOX ONE ▸MICROSOFT ▸2014

**SIGUIENDO LA LÍNEA DE JUEGOS COMO LITTLE BIG PLANET,** esta exclusividad de Xbox One basará su encanto en un potente editor, que permitirá crear todo tipo de mundos para, luego, meternos en ellos y hacer frente a las criaturas que los poblarán. El título será compatible con Kinect y SmartGlass, y se confía en que la creatividad de la comunidad online pueda dar lugar a miles de propuestas de juego.

95





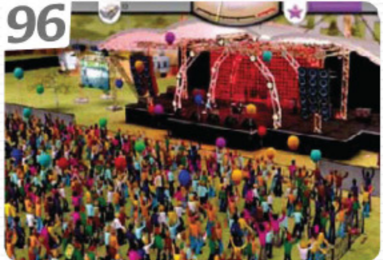


## MARIO PARTY ISLAND TOUR

3DS NINTENDO 17 DE ENERO

**MARIO Y SUS HABITUALES COMPAÑEROS DE FATIGAS** protagonizarán este juego, cuya dinámica estará estructurada en forma de tablero. Los cuatro participantes deberán lanzar los dados y tomar parte en diversos minijuegos, que sacarán partido a las funciones de 3DS. Habrá 80 minijuegos y, lo mejor, multijugador con una única tarjeta.

96



## BIG FEST

PS4-PS VITA ON THE METAL 2014

**ESTE TÍTULO MUSICAL** nos invitará a convertirnos en promotores de un festival. Así, deberemos gestionar múltiples aspectos, con una gran importancia de la selección y el descubrimiento de nuevas bandas. Habrá múltiples estilos (rock, heavy metal, country, hip hop) y podremos visitar los festivales de nuestros amigos. El juego saldrá en formato "free-to-play".

97



## VOLUME

PS4-PS VITA MIKE BITHELL 2014

**EL RUIDO** será el protagonista de este juego de sigilo, en el que manejaremos a un ladrón que deberá hacer uso de todo su ingenio para llevar a cabo sus hurtos, despistando y esquivando a los enemigos. Podremos modificar los niveles, crear otros nuevos y compartirlos. Mike Bithell, creador de *Thomas Was Alone*, es la mente pensante que hay tras el juego, que será descargable.

98



## THE WITNESS

PS4 THEKLA 2014

**JONATHAN BLOW, CREADOR DE BRAID,** está preparando este nuevo título, cuyo diseño artístico estará lleno de color. El desarrollo se centrará en la resolución de rompecabezas que serán cada vez más complejos y que obligarán a estrujarse los sesos. En muchos de ellos, la dinámica consistirá en trazar una serie de líneas a través de diversos laberintos.

99




## MARIO GOLF WORLD

3DS NINTENDO 2014

**ADEMÁS DEL MÁS LONGEVO,** Mario es, probablemente, el personaje más prolífico de la historia de los videojuegos. Aparte de en *Mario Party* y *Smash Bros*, en 2014 estará presente en una nueva entrega de su subsaga golfística. Como de costumbre, los golpes especiales y las parábolas imposibles serán esenciales para firmar la mejor tarjeta.

100



## STARBOUND

PS4-VITA-PC CHUCKLEFISH 2014

**FINN BRICE, DISEÑADOR DE TERRARIA,** está dirigiendo este proyecto "indie", que tendrá un desarrollo de "sandbox" en dos dimensiones. Tras una invasión alienígena, el protagonista (que se podrá personalizar por medio de un editor) deberá viajar por múltiples planetas cuyos escenarios se generarán de forma aleatoria.

## Y además...

**LOS SIMS 4** llegará a PC a lo largo de 2014 y promete ser un buen lavado de cara para la saga. Su simulación social se apoyará en unos personajes que serán más realistas y cuyas características podremos personalizar (aspecto, personalidad, aspiraciones, sociabilidad). Además podremos construir una casa con diversas herramientas.





## Tres aventuras, un mismo universo

# Regreso a la Tierra Media

**La épica creada por J.R.R. Tolkien recupera fuerza con dos nuevos juegos y una película. Vais a necesitar mucho pan de lembas para el largo viaje...**

VIDEOJUEGO: Sombras de Mordor

VIDEOJUEGO: LEGO El Hobbit

PELÍCULA: El Hobbit La desolación de Smaug



NADA DETENDRÁ a Talion en su búsqueda de venganza, aunque tenga que enfrentarse a todo el ejército de Sauron.

# La Tierra-Media Sombras de Mordor

**Nada de nobles propósitos o almas puras. Lo único que motiva al enérgico Talion es la venganza. Sauron debe pagar por sus pecados.**

**■ PS4-PS3-One-360-PC ■ Monolith ■ 2014**

La Tierra Media es un entorno lleno de héroes memorables, así que no debe de ser sencillo idear uno nuevo desde cero. Quizá por eso se haya decidido buscar nuevos horizontes para este *Sombras de Mordor*, con un héroe que se aleja mucho de los inmaculados Frodo o Bilbo. Talion, el protagonista de esta nueva aventura, era un montaraz como Aragorn, pero su destino choca con las espadas del ejército de Sauron (la historia se sitúa entre El Hobbit y La Comunidad del Anillo). Mientras este último estaba regresando a Mordor, asesina a toda la familia de Talion delante de sus ojos, solo para robarle la vida a él también unos segundos después. Un Espíritu de la Venganza lo resucita y lo dota del poder de los espectros para que cumpla la única meta que podría quedarle: acabar con Sauron en desquite por la pérdida de todos sus seres queridos. Hasta aquí, la cosa pinta bastante bien, ¿verdad?

→**EL SISTEMA DE JUEGO** promete tomar prestados elementos de títulos de acción como *God of War*, pero tendrá su propia personalidad. Para empezar, tendremos un mundo abierto, en el que podremos acceder a misiones secundarias o explorar el entorno para dar con nuevos retos. Por otro lado, contaremos con un doble ár ▸▸

**LA EXPLORACIÓN** será libre y habrá hueco tanto para el sigilo como para las batallas más descarnadas.

**TALION MOSTRARÁ** un carácter más agresivo e iracundo que el de otros personajes de la saga.

**LA ESTÉTICA** de criaturas y escenarios respetará la que ofrecen las películas de Peter Jackson. Como muestra, aquí tenéis un orco.

bol de habilidades, uno centrado en la faceta espectral y otro en la de montaraz. Estos árboles evolucionarán en función de nuestras acciones y decisiones, pues habrá muchos momentos en los que podremos optar por que un personaje viva o muera.

**ELLO NOS LLEVA AL NEMESIS SYSTEM,** mediante el cual los personajes secundarios modificarán su conducta en función de nuestras acciones. Así, los chicos de Monolith buscan crear el juego más realista que haya existido sobre este universo. No se trata sólo del desarrollo, sino también de la potencia técnica que lo adornará. De hecho, se ha confirmado que tanto Peter Jackson como WETA Workshop están colaborando en el desarrollo del juego, si bien no se ha aclarado en qué aspectos. Aunque la historia es nueva, se quiere que sea respetuosa con los acontecimientos que narró Tolkien, por lo que Middle Earth Enterprises, la gestora de los derechos originales, también está involucrada. Tras los últimos *Las aventuras de Aragorn* y *La Guerra del Norte*, el público está deseoso de un juego que haga justicia a le épica de este cuento inmortal. *Sombras de Mordor* tiene el posible privilegio (y enorme responsabilidad) de asumir ese papel, tras el buen sabor de boca de títulos "ajenos" como *Skyrim* o *The Witcher*. ¿Lo logrará?

**NUESTRO PERSONAJE MARCARÁ SU PROPIO DESTINO CON LAS DECISIONES QUE TOME**




## Así es el Nemesis System

**CADA PERSONAJE** secundario tendrá su propia personalidad, con sus matices y puntos fuertes. En función de las decisiones que tomemos, cada personaje modificará su comportamiento, de tal forma que algunos se convertirán en enemigos y otros no. Ahí esta la gracia: crearemos unas "némesis" a nuestra medida, aunque el enemigo definitivo siempre será Sauron.

# LEGO EL HOBBIT

■ PS3-360-Wii U-3DS-PC ■ TT Games ■ 2014

**Las historias de Bilbo siempre fueron entrañables, pero nunca han tenido un aspecto tan "cuco" como en este juego.**

Las dos primeras películas de El Hobbit, Un viaje inesperado y La desolación de Smaug, serán reunidas en este juego, que volverá a contar su historia desde la desenfadada perspectiva de los juegos LEGO. No solo podremos controlar a Bilbo, sino también a Gandalf y todos los enanos que los acompañan. Cada uno tendrá sus habilidades especiales (como los barrigazos de Bombur), las cuales ayudarán a resolver las peleas y los puzles que iremos encontrando por el camino. Dicho camino incluirá lugares tan icónicos como Bolsón Cerrado, el Bosque Negro o Rivendell. Allí participaremos en búsquedas del tesoro y nos enfrentaremos a trolls, orcos y otras criaturas de las películas.

➔ **EL "TOQUE LEGO"** también se notará en la recolección de objetos (gemas en este caso), en la creación de items poderosos que nos abran nuevos caminos y en los golpes de humor que salpicarán todas las escenas de corte. No parece que vaya a romper moldes en su mecánica respecto a los otros LEGO, pero como juego familiar puede suponer una apuesta interesante.

■ **CONTROLAREMOS A TODOS LOS HÉROES DE LOS DOS PRIMEROS FILMS** ■



**LOS MOMENTOS CLAVE** de las películas (como esta batalla en la Ciudad de los Trasgos) no podían faltar a la cita.



# EL HOBBIT
## LA DESOLACIÓN DE SMAUG

**Al fin hemos podido ver al dragón Smaug en todo su esplendor, y además, en versión original, disfrutar de la profunda y embriagadora voz de Benedict Cumberbatch**

■ **Warner** ■ **Ya en cines**

Un año nos separa de l bucólico comienzo de esta aventura que reúne a Gandalf, Bilbo y trece enanos encabezados por Thorin escudo de roble, cuyo objetivo es recuperar su reino y el tesoro que guarda el durmiente Smaug. Un viaje inesperado nos dejó contemplando en la lejanía la Montaña Solitaria. Ahora la nueva comunidad tendrá que hacer frente a los peligros del Bosque Negro, sobrevivir a arañas gigantes, conjuros, elfos del bosque y a "aquello que se oculta entre las sombras" antes de llegar a su destino.

**→UNA CINTA MÁS OSCURA Y ÉPICA.** Peter Jackson se homenajea a sí mismo en numerosas ocasiones a lo largo de la película, retomando tramas, detalles e incluso personajes de su trilogía anterior. El tono es, por tanto, mucho más oscuro que en el inicio de la historia. Abundan las batallas, las hipérboles y ese toque megalómano que le hace ir siempre un poco más allá de lo que espera el espectador. El resultado es lúgubre y esperanzador respecto al desenlace que veremos en Partida y regreso, en el que se desenredarán los hilos que se han utilizado para tejer la trama.

**→UNA ABUNDANTE COSECHA PROPIA.** Sabíamos de antemano, gracias a los avances de la película, que veríamos algunos personajes que no aparecen en la novela original de Tolkien. El caso más obvio era el de Tauriel, una elfa creada ex profeso para la película. También nos reencontramos con Légolas y anticipamos la aparición de Bardo, que aparecía más tarde.

En general, todos los sucesos que se describen en la cinta suceden de forma bien distinta en el libro, funcionando más bien como un sustrato al que se le han ido añadiendo diferentes pátinas: una mayor presencia del poder del anillo, el valor de cada uno de los enanos como guerrero, el asentamiento del coraje de Bilbo, que finalmente comienza a creer en sí mismo y, sobre todo, la información que Tolkien nos había escamoteado: las andanzas de Gandalf y los terribles peligros a los que debe enfrentarse tras dejar a sus amigos en la entrada del Bosque Negro.

**→160 MINUTOS DE REGOCIJO... O CALVARIO.** La desolación de Smaug hará las delicias de los amantes del universo creado por Tolkien al aumentar las proporciones de casi todo lo que ofrecía el autor: más acción, más escenarios, más personajes, más y más y más. En concreto, estirara el chicle hasta los 160 minutos en los que, como es lógico, hay momentos en los que el metraje pierde comba. Por suerte, la aparición de Smaug y su florido verbo vienen a reactivar el relato en la parte final. ¡Ya solo nos quedan tres horitas más para conocer el desenlace!

**■ PETER JACKSON SE HOMENAJEA A SÍ MISMO EN NUMEROSAS OCASIONES ■**










# TOLKIEN

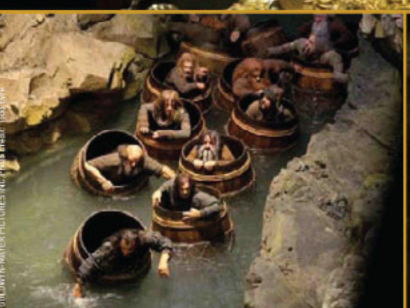
## Un autor que merece su propia película



**EL ARTÍFICE DEL BIOPIC.** Fox Searchlight y Chernin Entertainment se han unido para desarrollar un largo en torno a una de las figuras claves de la narrativa fantástica del siglo XX: **Tolkien**. Poco sabemos sobre la cinta, salvo que narrará su vida antes de escribir El hobbit y que el libreto lo firmará **David Gleeson**, un escritor nacido en Limerick (Irlanda), y fan confeso de la creación literaria de Tolkien. De este modo, la cinta repasará la vida del filólogo, poeta y novelista centrándose en algunos capítulos clave de su vida.

**DESMONTANDO A TOLKIEN.** Conocemos bien sus obras, en primer lugar por su talento como escritor y además, por su traslación a la gran pantalla, pero ¿quién era Tolkien? Nacido en lo que hoy es **Sudáfrica** en 1892 y criado en Inglaterra, su formación le permitió servir como especialista en signos y oficial de comunicaciones en la **Gran Guerra**, donde muchos de sus amigos más cercanos cayeron en combate. Una experiencia que le marcó de por vida. Tras la guerra, comenzó a trabajar en tareas docentes y llegó incluso a tener una cátedra en la **Universidad de Oxford**. La cinta intentará reflejar cómo todas esas vivencias influyeron decisivamente en él y en su obra.





# NOVEDADES

## TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



## ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

### Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

### Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

### Así es nuestra ficha




▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

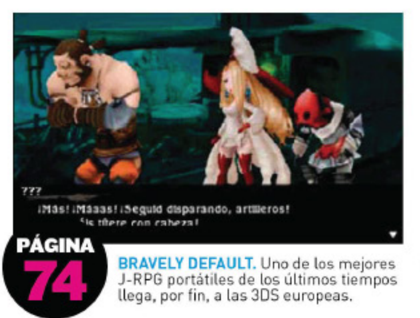
▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.




PÁGINA 68

**GRAN TURISMO 6.** El mito de la velocidad vuelve tras 3 años en el "taller", ofreciendo una experiencia de conducción familiar, pero refinada con cientos de matices, más vehículos e infinitas opciones.




PÁGINA 74

**BRAVELY DEFAULT.** Uno de los mejores J-RPG portátiles de los últimos tiempos llega, por fin, a las 3DS europeas.



PÁGINA 78

**FX FUTBOL 2.0.** Vuelve nuestro manager de fútbol con una versión mejorada, para que saques el "míster" que llevas dentro.



# EN ESTE NÚMERO...



### NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM

EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS
DISCRIMINACIÓN

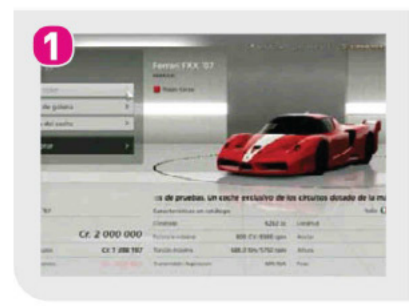
APUESTAS

JUEGO ONLINE


3 ■ Velocidad ■ Sony ■ 1-16 jugadores ■ Castellano
■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

## El sueño de la automoción virtual

# GRAN TURISMO 6



**El mítico "simulador de conducción real" celebra su decimoquinto aniversario con una entrega que incluye más contenido que nunca, en la intentona final por reconquistar la pole.**

■ **EL AÑO 2013** ha sido un festín de jugosas exclusividades para PS3. Tras *Ni no Kuni, God of War Ascension, The Last of Us* y *Beyond*, solo faltaba por servirse el delicioso postre de *Gran Turismo*, la saga más vendida en la historia de las consolas de Sony. Tras degustarlo, el sabor de boca que nos ha quedado es excelente.

Esta sexta entrega de la saga de velocidad recopila buena parte del contenido de la quinta (que, a su vez, tomó prestado mucho de la cuarta) y le añade nuevos elementos para conformar un núcleo tan vasto como sólido. Los 1.197 coches y las 40 localizaciones son una gran carta de presentación, aunque hay que precisar que muchos vehículos son versiones de un mismo modelo (Nissan GT-R, Subaru Impreza). No obstante, en pocos juegos más se puede conducir, indistintamente, un kart, un utilitario, un Super GT, un coche de NASCAR, un WRC o un LMP1. Ahí, *GT* no tiene rival que le tosa.

**→ EL MODO CARRERA ESTÁ REMOZADO** respecto a *GT5*. Todo está más accesible y hay recomendaciones para que los primerizos no se vean desbordados. Se ha eliminado el sistema de experiencia y se ha introducido otro de estrellas, de modo que, para desbloquear los eventos, hay que






**LA SIMULACIÓN** está a la orden del día. El control de cada coche varía según la potencia, el peso, la tracción, la ubicación del motor...




**HAY UN SISTEMA DE ESTRELLAS** para ir desbloqueando todo el contenido. También hay que sacarse varias licencias.



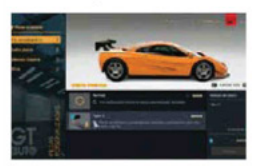

**LA CÁMARA INTERIOR** no está igual de trabajada en todos los coches. En los antiguos Estándar, no se ve el volante.

## Definiendo la puesta a punto

Casi todos los vehículos se pueden modificar ampliamente, tanto para mejorarlos como para adaptarlos a nuestro estilo de conducción. Cada uno tiene unos puntos de rendimiento, que condicionan en qué carreras pueden participar y en cuáles no (se pueden ajustar, llegado el caso):



**MEJORAS.** Podemos adquirir piezas para la suspensión, los frenos, la caja de cambios, la transmisión, el motor o el chasis.



**PERSONALIZACIÓN.** Podemos comprar elementos estéticos, como alerones y llantas, así como pintar los vehículos.







## DE FABRICACIÓN MUNDIAL

El juego cuenta con 1.197 vehículos, pertenecientes a 109 marcas y equipos de competición de todo el mundo.

**1. DE EUROPA,** hay 45 marcas: Ferrari, Lamborghini, Alfa Romeo, Mercedes-Benz, BMW, Aston Martin, Bugatti, Peugeot, Pagani, Jaguar, Audi, Citroën, RUF, Renault, Fiat, Lancia, Lotus, Maserati, Volkswagen...

**2. DE ASIA Y EL PACÍFICO,** están presentes 32 marcas: Nissan, Toyota, Mazda, Subaru, Mitsubishi, Honda, Lexus, Daihatsu, Infiniti, Acura, Suzuki, Isuzu... Se nota que Polyphony Digital es un estudio japonés.

**3. DE NORTEAMÉRICA,** hacen acto de presencia un total de 32 fabricantes diferentes: Ford, Chevrolet, Pontiac, Dodge, Chrysler, Shellby, Cadillac, Saleen, SRT, Scion... El conjunto no tiene parangón.

ir acumulando estrellas (obtenemos hasta tres por carrera). Hay seis grandes grupos de eventos, aunque se ha dado un pequeño paso atrás en el último de ellos, pues ya no hay carreras de resistencia al uso, como las de 24 horas o las de 500 millas. A cambio, hay sucedáneos como los 24 Minutos de Le Mans, lo que, lógicamente, se traduce en una menor duración del juego, aunque algunos agradecerán este "recorte" temporal.

Como complemento del modo Carrera se desbloquean progresivamente diferentes eventos especiales. Entre ellos, llama la atención el peculiar homenaje a la misión Apollo 15, que nos obliga a conducir por la superficie lunar. En cuanto al online, ▸▸

## Circuitos para dar y regalar

Hay 40 localizaciones, para un total de 108 trazados. Hay 7 pistas que debutan: Silverstone, Brands Hatch, Bathurst, Ascari, Willow Springs, Matterhorn y Goodwood:



**CLÁSICOS.** Son circuitos de los de toda la vida. Los hay reales (Suzuka, Le Mans) y ficticios (Apricot Hill, Trial Mountain).



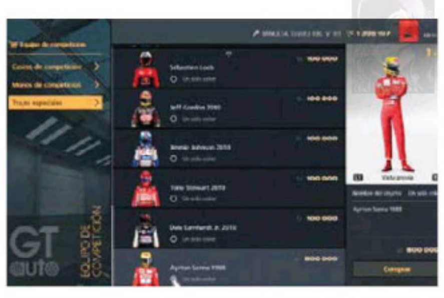
**URBANOS.** Son trazados que aprovechan las calles de algunas ciudades famosas, como Madrid, Roma, Londres, Tokio o Mónaco.



**RALLY.** Hay dos localizaciones de tierra (Eiger Nordwand y la Toscana) y otra de nieve (Chamonix). ¿Unos derrapes?



**HAY PARADAS EN BOXES,** pues el desgaste de los neumáticos y el consumo de gasolina son muy acusados.



**PODEMOS COMPRAR CASCOS Y MONOS** para personalizar al piloto. Hay trajes especiales, como el de Senna de 1988.




**EL MODO ONLINE** está estructurado en salas, pero se echa en falta que haya un buscador que resulte más inmediato.




**EL MENÚ** está remozado y resulta más ágil. Los tiempos de carga han mejorado, salvo en la antesala de las carreras.




**LAS SALIDAS SON LANZADAS,** en vez de ser desde la parrilla, lo que obliga a acometer remontadas de hasta veinte segundos de diferencia.

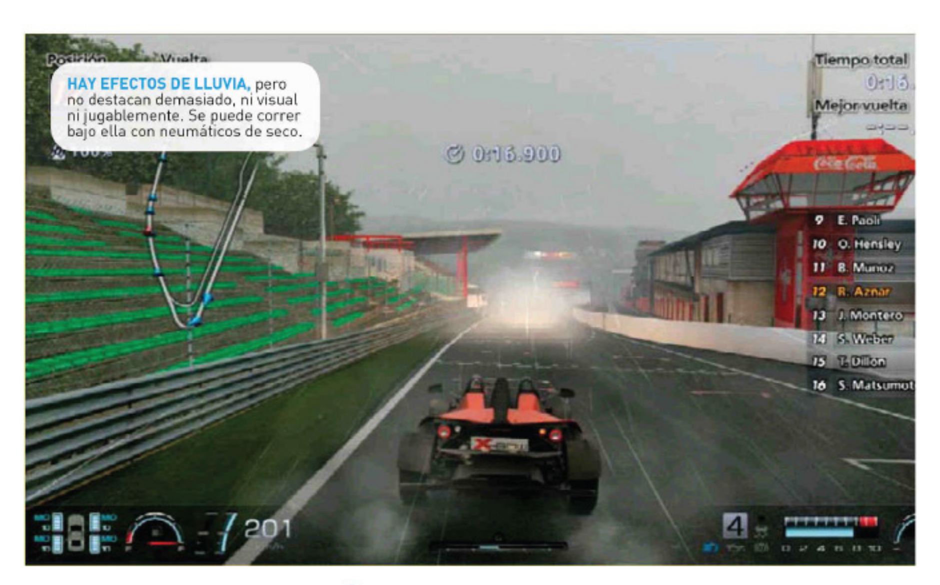
## Ferrari

La marca del "cavallino" rampante es una de las más lujosas, merced a modelos tan ostentosos como el veloz FXX.



que no está desbloqueado desde el principio (ya que antes hay que conseguir una de las licencias), está estructurado en salas de libre acceso, identificadas en base a parámetros como el circuito o el tipo de carrera (amistosa, competitiva, derrapes, recorrido libre). Para jugar con conocidos está bien, pero para jugar con gente anónima se hace engorroso. También hay eventos de temporada con forma de contrarreloj y clasificaciones online para comparar nuestros tiempos con los de nuestros amigos. Por otra parte, al margen del modo Carrera está el modo Arcade, que permite correr con diversos coches de cortesía.

**LA SIMULACIÓN DE GT6** puede ser motivo de amor o de odio, según lo purista que se sea. Es




**HAY EFECTOS DE LLUVIA,** pero no destacan demasiado, ni visual ni jugablemente. Se puede correr bajo ella con neumáticos de seco.

## LA SIMULACIÓN PUEDE SER MOTIVO DE AMOR U ODIO, SEGÚN SE SEA DE PURISTA



**VIAJE FOTOGRÁFICO** permite sacar instantáneas en Ronda, Siracusa, la Ciudad de las Artes y las Ciencias y la planta Gemasolar.

## No hay luz sin oscuridad

La iluminación es uno de los pilares de carga del juego, gracias a un espectacular ciclo día-noche, que permite correr a distintas horas en varios de los circuitos. La transición es progresiva, de modo que puede anochecer y amanecer en plena carrera. En el modo Arcade, se puede ajustar la rapidez con la que pasan los minutos (siempre hay un reloj que indica la hora):



**LA CAÍDA DE LA NOCHE** no es baladí. Conviene usar un coche que tenga faros de xenón, ya que otros no alumbran lo suficiente.



**EL CIELO** está lleno de detalles, como la Luna, las estrellas y los planetas, que se dejan ver si no está lloviendo ni hay nubes.



**LOS EFECTOS DE LUZ** son brutales: vallas que refractan la luz, fuegos artificiales, detalles como la noria de Le Mans...

decir, el manejo de los coches es excelente, con la posibilidad de ajustar ampliamente ayudas como el control de tracción y el ABS, pero hay fallos en forma de colisiones irreales y ausencia de daños. Como contrapunto, a diferencia de casi cualquier otro juego de coches, no es posible rebobinar si se cometen errores, lo que obliga a estar siempre concentrado.

En las carreras más avanzadas, hay paradas en boxes, lo que introduce otro elemento de estrés como es la gestión de los neumáticos y de la cantidad de gasolina. Cuando acaba la carrera, si todo ha ido bien, la satisfacción es inmensa. Nosotros hemos podido probar el juego con volante y es gloria bendita.

**➔ LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL** se caracteriza por algunos vaivenes en su conducta. Para ganarla, hay que conducir bien, pero eso no quita que vaya "sobre raíles" y sea algo inconsistente en su ritmo. Además, no hay salidas desde la parrilla, sino salidas lanzadas, lo que genera distorsiones, como que, al llegar a la primera curva, estemos a veinte segundos del líder y tengamos que iniciar una persecución desenfrenada. Lo malo es que, de vez en cuando, la IA hace cosas raras, como parar en boxes en la primera vuelta o justo antes de la última.

Hay que aclarar que el juego cuenta con un sistema de penalizaciones, pero solo en las pruebas más avanzadas, quizás para mitigar la curva de dificultad. Así, durante buena parte del juego podemos coger atajos libremente, pero, a la hora de las carreras decisivas, se nos imponen "ralentizaciones" de tres, cinco o diez segundos si intentamos acortar chicanes o chocamos descaradamente contra un rival.

**➔ EL CICLO DÍA-NOCHE** es, sin ninguna duda, la mayor virtud del juego. Correr a diferentes ▸▸

## Actualizaciones en camino para el futuro próximo

**EN LOS MESES VENIDEROS** se ampliará el contenido, a priori de forma gratuita: modo B-Spec (para dar órdenes a un piloto desde el muro), editor de circuitos (compatible con una aplicación GPS que sí será de pago), contenidos inspirados en Ayrton Senna, el Red Bull X Challenge, una mejora del sonido... Es una lástima que no venga de serie.





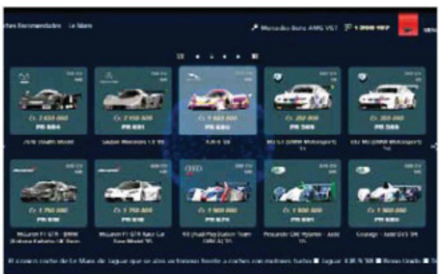

horas y ver cómo la luz incide de distintas formas es una maravilla. No está en todos los circuitos y, a veces, los anocheceres y amaneceres son un tanto bruscos, pero el resultado es fabuloso. Merece la pena jugar a *GT6* solo por él.

También hay efectos dinámicos de lluvia, pero apenas afectan a la conducción y, visualmente, dejan bastante que desear: las gotas en el parabrisas o el spray que generan los coches están muy poco detallados.

**GRÁFICAMENTE,** el juego va bastante fluido y apenas tiene "popping", aunque hay algún tirón cuando pilotamos los coches más rápidos. Lo que menos nos ha gustado es la cámara interior de muchos de los coches, que ni




**LAS CARRERAS DE RESISTENCIA** ya no duran 24 horas como antes, sino que han sido sustituidas por versiones minimalistas de 24 y 15 minutos.





# ■ SOLO POR SU ESPECTACULAR CICLO DÍA-NOCHE, MERECE LA PENA JUGAR A GT6 ■





**LA VARIEDAD** de categorías es enorme: prototipos de Le Mans, GT3, NASCAR, Super GT, rally, karting... No hay ningún juego así de ecléctico.

## Otras maneras de conducir

El juego cuenta con una serie de eventos especiales que introducen variedad dentro de la dinámica de carreras. En ellos competimos contra nosotros mismos, en busca del mejor crono posible. En cierto modo, son independientes del modo Carrera, pero para desbloquearlos, antes hay que haber obtenido un determinado número de estrellas a base de triunfos:



**FESTIVAL DE GOODWOOD.** Hay que correr a bordo de potentes coches por un estrecho camino que sube a través de una colina.



**EXPLORACIÓN LUNAR.** Podemos visitar el satélite de la Tierra a bordo de un Rover lunar. La baja gravedad obliga a tener tiento.



**PAUSA PARA EL CAFÉ.** En estos eventos hay que derribar conos, realizar derrapes o economizar un escasísimo litro de gasolina.

siquiera permiten ver el volante, ni mucho menos el "display". Es la herencia de haber mantenido contenidos de *GT5* que, a su vez, ya venían de *GT4*. Para compensar, está la citada iluminación nocturna, que es digna de aplauso.

Quizás la saga ha perdido algo de la potencia del pasado, por su reparo a incluir daños principalmente, pero *GT6* es un broche de oro para PS3. Ningún amante de la velocidad debería perderse esta fulgurante despedida. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

■ **El paso del tiempo:** correr de noche, con el apoyo de los faros, es una delicia.

■ **La variedad:** 1.197 coches, 40 localizaciones, categorías diversas...

### Lo peor

■ **Los daños** son casi inexistentes y la física de las colisiones es muy arcaica.

■ **La IA** tiene vaivenes, como permitir que le recortemos mucho tiempo en una vuelta.

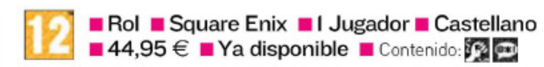
### Alternativas

• **Forza 5,** si se tiene Xbox One, tiene una simulación exquisita, aunque cuenta con menos opciones.
• **F1 2013** es un juego muy pulido.
• **Gran Turismo 5** está barato y tiene detalles que no están en *GT6*.

| | |
|---|---|
| ■ **GRÁFICOS** El ciclo día-noche es brutal. Los daños vuelven a quedarse aparcados. | 89 |
| ■ **SONIDO** Los motores suenan bien, pero debe llegar un parche que los mejore. | 80 |
| ■ **DURACIÓN** Hay más de 200 eventos, si bien se han perdido las carreras de 24 horas. | 92 |
| ■ **DIVERSIÓN** El control es exquisito y hay una enorme variedad de competiciones. | 94 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **91** |

### Valoración

Una gran despedida para PS3. Tiene taras, como la ausencia de daños, pero *GT6* es el simulador de conducción más variado de la generación, gracias a sus numerosos contenidos y a sus geniales transiciones entre día y noche.






**LOS COMBATES** con el sistema Brave y Default son mucho más complejos de lo que estamos acostumbrados.

Heredero de los clásicos

# BRAVELY DEFAULT WHERE THE FAIRY FLIES

## Apareció en 2012 en Japón, y ahora por fin podemos disfrutar aquí de un JRPG como mandan los cánones.

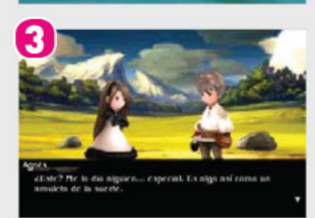
**LLEGA PARA REIVINDICAR UN GÉNERO** que echábamos de menos. Aunque no se llame *Final Fantasy*, poco le falta: inocencia japonesa, cristales, sistema de trabajos... todo lo que nos hizo amar la saga madre del JRPG se lo han inyectado a *Bravely Default*. Es cierto que en su historia no hay nada genuinamente original, pero eso sirve como pilar maestro de un homenaje con aire fresco. Su apartado más innovador es el sistema de combates, y eso es algo que pocos juegos roleros pueden decir. El sistema de defensa y ataque le añade una dimensión táctica muy rompedora en la que, si queremos, podemos ahorrar tres turnos de energía y después machacar en el ataque.

A veces son un poco tediosas las batallas aleatorias, pero la recompensa por vencer a cada enemigo y su dificultad están bien equilibradas. La compra de equipo, la magia y las habilidades que se ganan con los trabajos que desbloqueamos están en la arquitectura del género, pero los comandos Brave y Default trastocan esa idea clásica de lucha.

**EL TIEMPO DE JUEGO SE EXTIENDE** hasta el infinito con detalles como que se pueda reconstruir el pueblo de Tiz con las horas de standby de la consola, que se pue-







## MUCHO POR TRABAJAR

Lo más interesante de *Bravely Default* es sin duda cómo se pueden mezclar los trabajos. Es muy sencillo y recomendable desarrollar personajes diferentes a medida que obtienen más clases.

**1. DESBLOQUÉALOS.** Para obtener nuevos trabajos, es tan sencillo como avanzar en la historia del juego, aunque hay algunos que se obtienen solamente si se desarrollan historias secundarias. Son las que están marcadas con iconos azules en el mapa y es muy recomendable irlas haciendo según aparecen.

**2. MEZCLANDO HABILIDADES.** Llega un momento que un trabajo no da más de sí o que, simplemente, deja de interesarte lo que te ofrece. Cambia de clase y aprende nuevas cosas, pero no olvides habilitar lo ya aprendido en tu nuevo personaje. ¡Puedes usar magias y ataques de monje a la vez!

**3. COMBINA BIEN.** Por mucho que mole, no es inteligente mezclar magia y ataques físicos en un personaje. Intenta mezclar personajes parecidos: mago e invocador, por ejemplo.

### Agnes

Es la Vestal del Viento y su misión (y la tuya) es restaurar el poder de los cristales den el mundo. ¿Te unes a ella?







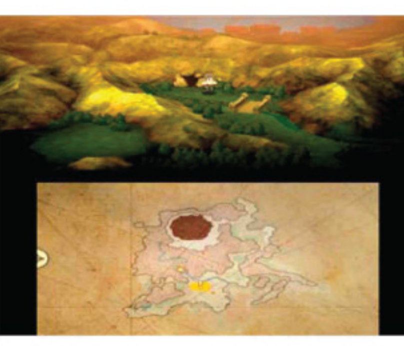

**ALGUNOS PERSONAJES** te ofrecerán información muy curiosa para que entiendas la motivación de tus protas.



**HAY MUCHAS ESCENAS ANIMADAS** con estilo anime. Están tan bien hechas que echamos en falta muchas más.




**LOS GOLPES CRÍTICOS** proporcionan una satisfacción especial a la hora de luchar. Controla tus movimientos.



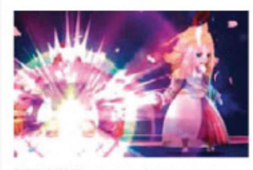
**LA TÁCTIL DE 3DS** no se usa como tal, pero nos sirve para ver hacia dónde nos dirigimos en el mapa y no perdernos.

## Sé valiente... y también cauto

Si hay algo que hace especial a este juego es su componente táctico y su dificultad. Si no piensas bien cómo vas a atacar, los jefes te eliminarán con mucha facilidad. Si aprendes a usar estos dos comandos, podrás defenderte y atacar como nunca en otro JRPG.



**BRAVE** Puedes atacar hasta cuatro veces seguidas usando este comando. ¿La pega? Estarás cuatro turnos sin poder hacer nada. Hay que usarlo con moderación a menos que...



**DEFAULT** ...acumules ataques con este comando. No solo sirve para que los ataques te hagan menos daño, sino que sube tu contador y te permite atacar sin gastar turnos posteriores.

## EN ESTE JUEGO PODEMOS LLEGAR A DESEMPEÑAR 24 TRABAJOS DIFERENTES

**TU EQUIPO** Los mejores JRPG giran en torno a un grupo de héroes que se lanzan a la aventura. En este caso, lo mejor de la historia es ver cómo los elegidos evolucionan. No dejes de hablar con ellos cuando aparezca un diálogo adicional en pantalla, son geniales y muy graciosos.






dan invocar amigos en los combates o la recolección de puntos para parar el tiempo en la batalla. Y más si tenemos en cuenta lo implacables que son todos los jefes.

Podría haber desterrado mucho más los clichés del género y no aprovecha nada la pantalla táctil, pero nos conformamos con el toque coleccionista de los trabajos y su gran cantidad de misiones secundarias, el mejorado sistema de combate y el aroma a *Final Fantasy* clásico que emana.

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **Su sistema de lucha** es novedoso, pero también tiene toques de JRPG clásico.
- **Su duración** es casi infinita: más de 100 horas para hacérselo entero.

### Lo peor

- **Los gráficos** podrían dar más de sí en los escenarios más oscuros.
- **Hay que entenderlo bien** para avanzar rápido o sin detenerse a subir niveles.

### Alternativas

- **Pokémon X e Y** tiene elementos roleros parecidos, aunque un sistema de combate más sencillo.
- **Fire Emblem Awakening** es más táctico, pero tiene un tratamiento de personajes similar.

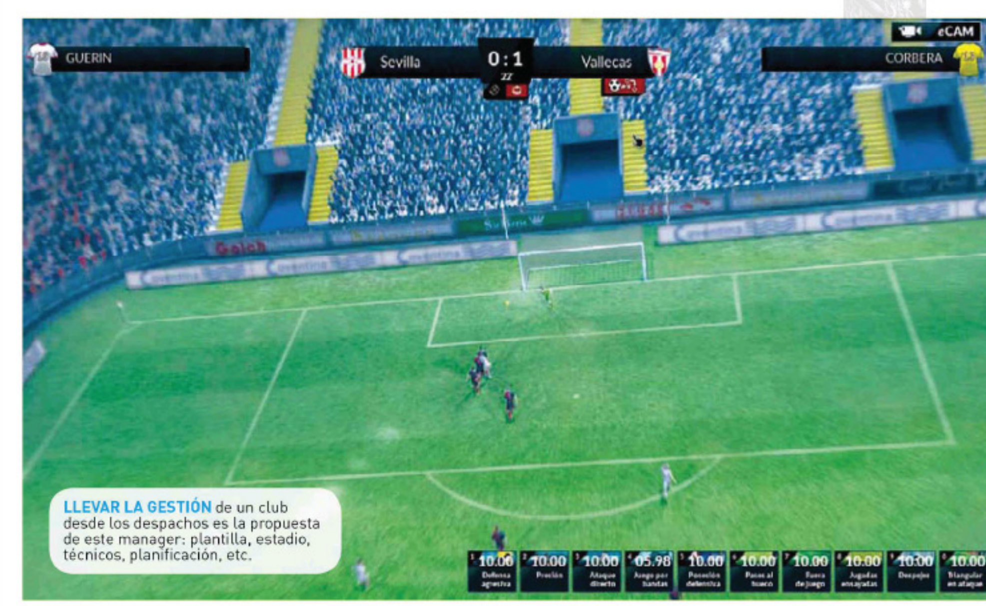
| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** Las cuevas son mejorables, pero las batallas son espectaculares. | 80 |
| **SONIDO** Grandísima banda sonora. Doblaje original en japonés opcional. | 90 |
| **DURACIÓN** Aventura principal de 70 horas que se van fácilmente a las 100. | 93 |
| **DIVERSIÓN** Un sistema de combate genial, aunque lleva su tiempo adaptarse. | 85 |

**PUNTUACIÓN FINAL 85**

### Valoración

Un juego de rol como los de hace años, con toque propio en el sistema de combate y unos personajes que no se olvidan fácilmente. Hacerse a sus particularidades lleva tiempo, pero es una de las mejores opciones navideñas.




**LLEVAR LA GESTIÓN** de un club desde los despachos es la propuesta de este manager: plantilla, estadio, técnicos, planificación, etc.

## Entrenando desde el sofá

# FX FÚTBOL 2.0

### El heredero del mítico PC Fútbol nos invita a ponernos el traje de presidente en vez de calzarnos las botas de futbolista.

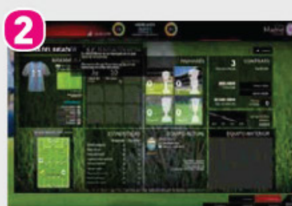
**PC FÚTBOL SUPUSO TODO UN HITO** en la historia del videojuego español, al convertirse en el simulador de manager de fútbol más vendido durante toda una década, por encima de *Premier Manager* y las decenas de títulos similares que salían cada año venidos del extranjero. Algunos miembros del equipo que lo creó están ahora al frente de *FX Fútbol 2.0*, digno heredero que nos propone hacernos con las riendas de cualquier club y llevarlo a lo más alto de los ránkings europeos.

Respecto a la primera versión se han añadido nuevas ligas. A las de nuestro país se unen las más punteras de Europa, como por ejemplo la inglesa, francesa, alemana, o italiana, todas ellas con primera y segunda división. No tiene las licencias oficiales de jugadores y clubes, pero podemos editar sus nombres y escudos con solo pulsar el botón derecho de nuestro ratón.

**→ LA GESTIÓN FUTBOLÍSTICA DE ALTO NIVEL** está en la base de su planteamiento. Podemos gestionar el día a día del club que elijamos, empezando por la configuración de una plantilla competitiva, realizando altas y bajas de jugadores, ojeando el mercado para encontrar joyas de la cantera o fichando por contra a los jugadores más consagrados.

Tener buena situación financiera es imprescindible, y por ello tendremos que contratar a un espónsor que nos proporciones ingresos anuales más altos, gestionar bien los sueldos de nuestros empleados y jugadores, así como rentabilizar al máximo







## EL ECOSISTEMA ES LA ESTRELLA

Cuando estás al frente de un club, todo influye en el éxito de tu proyecto. ¡No descuides ni un aspecto si quieres triunfar!

**1. LOS RASGOS** de jugador son de vital importancia. Si un futbolista está en racha (ha marcado 5 goles consecutivos, ha jugado 3 finales de una misma competición, o si ha perdido las 3, entre otros muchos casos) estos rasgos serán identificados con unas "cartas" que nos permitirán intuir cómo va a ser su evolución en nuestro equipo.

**2. NINGÚN JUGADOR** es igual a otro. El rendimiento de cada uno afectará a los de su entorno en el terreno de juego. De esta manera, si introducimos un jugador top, contagiará de buen juego a sus compañeros y aumentará la valoración total del conjunto.

**3. LOS ESTADIOS** son personalizables. Podemos añadir enfermerías, zonas VIP, drenaje mejorado, iluminación... Todo va a influir de forma directa en el comportamiento del equipo, disminuyendo el riesgo de lesiones y permitiéndonos participar en las competiciones más prestigiosas.



## ¡Campeón!

33 países, 450 equipos y 27 competiciones nos esperan en el juego. No hay licencias, pero se puede editar para que todo sea más realista.





**TÁCTICAS EN TIEMPO REAL.** Podemos dar instrucciones y dibujar de manera literal las jugadas sobre el terreno.



**LA NUEVA VISTA DE CHAPAS** es una cámara cenital que nos recuerda a la de "chapas" del *PC Fútbol* original.




**LA VISUALIZACIÓN** en el modo evento muestra los momentos críticos del partido y nos permite hacer cambios en el minuto 70.

## La importancia del técnico

Una buena elección del cuerpo técnico es importante para que nuestros jugadores ofrezcan su mejor rendimiento al club. Así que no hay que tener dudas: podemos prescindir de los técnicos que nos encontremos en nuestro nuevo club y sustituirlos por otros más afines a nuestra filosofía.



**RASGOS DE TÉCNICO.** Igual que los jugadores, los del "míster" también influyen en la manera de manejar el vestuario.



**VITALES** en la recuperación de una lesión. De la calidad del médico dependerá la duración de las lesiones de los jugadores.

**A LO LARGO DE LA SEMANA** podemos realizar trabajos específicos con la plantilla para preparar el siguiente partido. Son importantes el entrenamiento de estrategias para cada día y el diseño de la táctica, para lograr el mayor coeficiente de rendimiento posible de nuestro equipo.



nuestro estadio y sus posteriores ampliaciones.

Una vez que tenemos todo atado, podemos dirigir a nuestro equipo en el terreno de juego, diseñando la táctica y dando instrucciones desde la banda. Gracias al nuevo modo "eventos" podemos jugar una temporada entera en un rato, y así avanzar varios años con nuestro club en pocos días, comprobando los resultados de nuestra gestión en el largo plazo. HC

## NUESTRO VEREDICTO

### Lo mejor

- **El ecosistema de jugadores** ha mejorado y es el rasgo distintivo del juego.
- **Los estadios** personalizables, que influyen en el rendimiento del equipo.

### Lo peor

- **El simulador 3D** sigue estando muy verde, con comportamientos inexplicables.
- **Los bugs** que hemos detectado en su primera versión. Habrá actualizaciones.

### Alternativas

- **Football Manager 2014** es la gran (y única) referencia del género. Se basa en una experiencia de juego más "purista".
- **FIFA 14** es la mejor opción para bajar del palco y saltar al campo de juego.

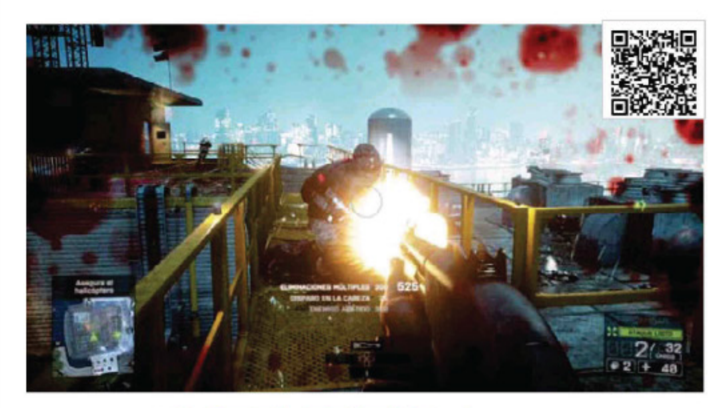
| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS** Interfaz y simulación han mejorado, pero esta última tiene errores. | 80 |
| **SONIDO** Cumple sin pretensiones, con comentaristas reales de televisión. | 75 |
| **DURACIÓN** El límite a nuestra carrera como managers lo ponemos nosotros. | 82 |
| **DIVERSIÓN** El modo eventos para la visualización de partidos es su mayor mejora. | 83 |
| **PUNTUACIÓN FINAL** | **80** |

### Valoración

Supone una gran evolución respecto a la primera entrega. En esta nueva versión se nota mucho más la repercusión del ecosistema de jugadores o del estadio, aunque tiene fallos de bulto en la simulación.

# OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.





## PS4-One | BATTLEFIELD 4

**MÁS ALLÁ DE LA EVIDENTE MEJORA GRÁFICA,** el debut del shooter de DICE en las nuevas consolas trae de la mano un modo online mucho más atractivo, con partidas para 64 jugadores que, aunque aún presentan fallos, son más vibrantes y caóticas que en la anterior generación, gracias a una mejor representación del "levolution" de los niveles, la presencia masiva de vehículos, un sistema de escuadras, el regreso del modo Comandante y modos para todos los gustos. Ambas versiones, PS4 y Xbox One, son casi idénticas, más allá de detalles como la resolución nativa (superior en PS4) o la paleta de colores (más llamativa en Xbox One). Eso sí, en ambos casos sigue ofreciendo una campaña poco original y corta (aunque más intensa que la de *BF3*), con fallos en la IA...

**Valoración** El mejor shooter del lanzamiento de la "next gen" gracias a su multijugador. Eso sí, aún necesita varios parches para que sea sobresaliente... **87**

## PS4-One | FIFA 14



**EL FÚTBOL SE PASA A LAS NUEVAS CONSOLAS** manteniendo el sistema de control que todos conocemos y los mismos modos de juego, aunque con un mayor rendimiento técnico, gracias al motor Ignite. La ambientación de los partidos resulta mucho más convincente, los estadios están mejor recreados y los jugadores tienen más animaciones. Además, los tiempos de carga se han reducido.

**Valoración** El superior acabado gráfico se agradece y el control funciona tan bien como siempre, aunque nos hubiera gustado que se incluyera algún modo nuevo. La media resulta muy convincente. **85**

## 3DS-Wii U | SCRIBBLENAUTS UNLIMITED



**MAXWELL VUELVE A LA CARGA** en un entorno mucho más abierto que el primer juego. De nuevo, hemos de resolver puzles a base de escribir palabras que, combinadas, hagan aparecer objetos de lo más variado. Aquí hay mucho lugar para el humor surrealista y para las referencias nintenderas (la Espada Maestra o un Toad, por ejemplo). Admite hasta cuatro jugadores.

**Valoración** Sigue siendo tremendamente original y ambicioso, aunque es verdad que el desarrollo se vuelve algo lineal y su diccionario podría haber sido más extenso. **82**

## PS4-One | NBA LIVE 14




**LA SAGA DE BASKET DE EA** ha regresado cuando todos la daban por desaparecida. Podemos disputar partidos sueltos locales u online (solo para 2 jugadores), convertirnos en el manager de un equipo, crear a un jugador y llevarlo a lo más alto, coleccionar cromos de jugadores u organizar partidos con las grandes estrellas. Eso sí, no hay concursos de mates o triples ni partidos callejeros.

**Valoración** Tiene algunas buenas ideas (como la temporada Live), pero hay demasiados bugs, modos muy parcos y animaciones extremadamente bruscas y fallos de cámara. **56**

## PS4-One | CALL OF DUTY GHOSTS



**PESE A INCLUIR MODO ONLINE** para 18 (frente a los 12 de PS3-360), las versiones "next gen" de *CoD Ghost* no salen muy bien paradas, pese a ser mejores (PS4 en especial). Técnicamente no se nota demasiado el salto (el motor gráfico se ha quedado obsoleto), más allá de una mayor nitidez en la nueva consola de Sony. En cualquier caso, se le notan ya la falta de ideas originales relevantes...

**Valoración** La inclusión de un perro aliado, un modo cooperativo para 4 contra aliens (o modos online para 18) siguen sin ser novedades suficientes para un shooter que necesita reinventarse ya. **79**

## 3DS | ONE PIECE: ROMANCE DAWN



**TODAS LAS GRANDES AVENTURAS** de Luffy en el manganime se reúnen en este juego, que las une a base de cómics y secuencias de vídeo, pero también nos reta a superarlas con un desarrollo clásico de rol por turnos. Hemos de formar equipos de 3 personajes para superar los enemigos del mapeado y los jefes finales mientras recorremos lugares tan icónicos como Drum, Alabasta o Water 7.

**Valoración** Se agradece que el juego abarque tanto y dé para tantas horas (unas cuarenta, yendo a por lo principal), aunque el desarrollo se vuelve excesivamente lineal y repetitivo. **74**

## Xbox One | ASSASSIN'S CREED IV



**EL SALTO A LA NEXT GEN** de la franquicia también se ha dejado notar en Xbox One. Nos encontramos ante el mismo desarrollo (misiones navales en un 40% del juego, exploración a pie en el resto), con montones de secretos por descubrir y una ambientación piratesca muy efectiva. Al igual que en PS4, los gráficos destacan por los fondos más detallados y efectos ambientales mucho más realistas que en PS3, 360 y Wii U.

**Valoración** El aspecto general es bueno, aunque este juego rinde algo menos que en PS4 (está a 900p escalados, frente a los 1080p de PS4 y no tiene la hora de contenido extra). Aun así, muy completo. **84**



## PS4-One | ANGRY BIRDS S. WARS

**CON LA AMBIENTACIÓN DE STAR WARS** llega esta nueva entrega del clásico: hemos de catapultar a los pájaros contra los cerdos, usando la física y los poderes especiales de cada unidad.

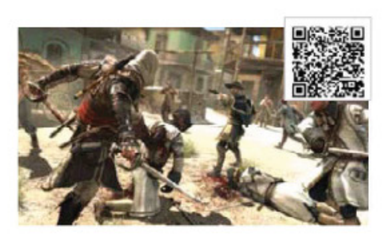
**Valoración** El potencial de estas consolas está desaprovechadísimo. Kinect responde fatal en Xbox One. **48**



## PS4-One | NFS RIVALS

**UNA MECÁNICA SIMILAR** a las de *Hot Pursuit* y *Most Wanted* (persecuciones o carreras adrenalínicas) pero mejorada con enorme mapeado abierto y una gran sensación de velocidad.

**Valoración** Resulta espectacular y entretenido desde el principio, aunque los gráficos pueden mejorar. **86**



## Wii U | ASSASSIN'S CREED IV

**EL MISMO DESARROLLO** que en las otras consolas, con un rendimiento técnico similar al de PS3 y 360. Podemos usar el GamePad para el juego remoto o para ver el mapa con comodidad.

**Valoración** Una aventura completísima y bien ambientada, aunque arrastra fallitos técnicos. **89**

CONTRAST combina puzles geniales con momentos de plataformas y una ambientación de ensueño.







LA MECÁNICA nos permite controlar algunos puntos de luz para crear sombras por las que desplazarnos e incluso contiene algunas brillantes fases de desarrollo 2D.

PS4-PS3-360-PC 


■ Puzles ■ Compulsion Games ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 14,99 € ■ Contenido:




# CONTRAST

## Jugar con las luces y las sombras es una original propuesta. Pero ya sabéis lo que dicen: la sombra del buen puzle es alargada.

■ **CONTRAST** tiene todo a su favor para convertirse en un gran juego. La dirección de arte nos traslada a una versión mágica del París de los años 20, mezclando jazz, cine negro y estética circense. Su mecánica de juego, pese a no ser única, resulta original. Nos movemos en entornos 3D, aunque contamos con una sorprendente habilidad: transformarnos en sombra e interactuar con ellas para alcanzar nuevas zonas del escenario. Algunos puzles y momentos son verdaderamente geniales, pero estas buenas ideas nunca llegan a desarrollarse ni entremezclarse.

Los fallos técnicos, como el mal control en las plataformas o la pésima detección de colisiones arruinan la experiencia de juego. Estas mecánicas y el universo creado daban para mucho más, no por las escasas 4 horas que dura, sino por lo poco explotadas que están sus virtudes. HC

**NUESTRO VEREDICTO**

| | |
|---|---|
| ■ GRÁFICOS | 70 |
| ■ SONIDO | 78 |
| ■ DURACIÓN | 55 |
| ■ DIVERSIÓN | 75 |

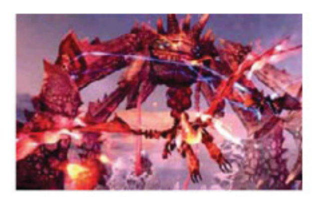
**Valoración** Entretenido, original, brillante por momentos, pero lleno de errores técnicos y de diseño que lo alejan de los mejores del género.

**PUNTUACIÓN FINAL 70**

## Xbox One | CRIMSON DRAGON

12 ■Acción ■Microsoft ■1 jugador ■Castellano (textos) ■19,99 €

**EL ESPÍRITU DE *PANZER DRAGOON*** se recupera con este título, que nos propone recorrer niveles cortos a lomos de estas bestias aladas, mientras fijamos nuestra retícula en los enemigos y lanzamos disparos basados en diferentes elementos. Podemos seleccionar nuestros dragones y mejorarlos con dinero y puntos de experiencia. Nos aguardan jefes finales muy duros de pelar, aunque a veces podemos usar un dragón de apoyo con el que lanzar devastadores ataques combinados. Todo, por detener un virus que invade el planeta.



**Valoración** Tiene un planteamiento artístico interesante, pero los gráficos son muy inestables y el control resulta cansado. **63**

## Xbox One | LOCOCYCLE

3 ■Acción ■Twisted Pixel ■1 jugador ■Castellano ■19,99 €

**UNA MOTO TIENE VIDA PROPIA** y decide echarse a la carretera para plantar batalla a toda clase de enemigos surrealistas. El problema es que tiene a un señor enganchado a la carrocería. Con este curiosísimo planteamiento se fundamenta un juego en el que, aunque la velocidad está presente, lo que priman son los ataques propios de un beat 'em up. ¡Incluso hay duelos contra jefes finales! Entre misión y misión, unas escenas de vídeo real van desarrollando la historia de la moto.

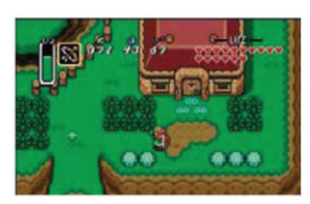


**Valoración** Es una idea graciosa, pero el rendimiento técnico es muy pobre y el desarrollo acaba haciéndose simplón. **55**

## Wii U | LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

12 ■Aventura ■Nintendo ■1 jugador ■Inglés ■7,99 €

**EL CLASICAZO DE SUPER NINTENDO** se pasa también por Wii U (ya lo tuvimos un tiempo atrás en Wii) con todas sus virtudes y planteamiento intactos: tenemos que viajar entre el Hyrule "normal" y el oscuro para resolver todas las mazmorras y puzles que nos aguardan. Por supuesto, toca también dar cuenta de chunguísimos jefes finales, además de ir ganando armas y habilidades que serán fundamentales en las siguientes mazmorras.

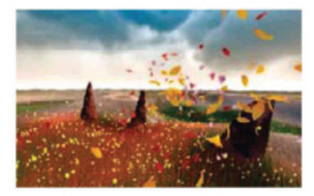


**Valoración** Pocos juegos han envejecido tan bien como él. Sus retos siguen tan frescos como el primer día. **92**

## PS4 - PS Vita | FLOWER

3 ■Puzle ■Thatgamecompany ■1 jugador ■Castellano ■7,99 €

**EL RELAJANTE JUEGO** que conocimos en PS3 regresa con el mismo planteamiento: nosotros controlamos el viento, con el que hemos de desplazar unos pétalos de flor por enormes prados para que "contagien" de vida todo lo que encuentran. Aunque hay pequeños puzles y secretos, en realidad la experiencia se basa en relajarnos, movernos a nuestro antojo y disfrutar de los efectos visuales que provoca el viento. Por cierto, ofrece "cross-buy", por lo que si lo adquirís en PS4 os lo lleváis también para Vita.



**Valoración** Una experiencia "zen" que todo el mundo debería probar. Por cierto, en PS4 se ve a 1080p y 60 FPS. Precioso. **90**

## 3DS
# 3D SONIC THE HEDGEHOG

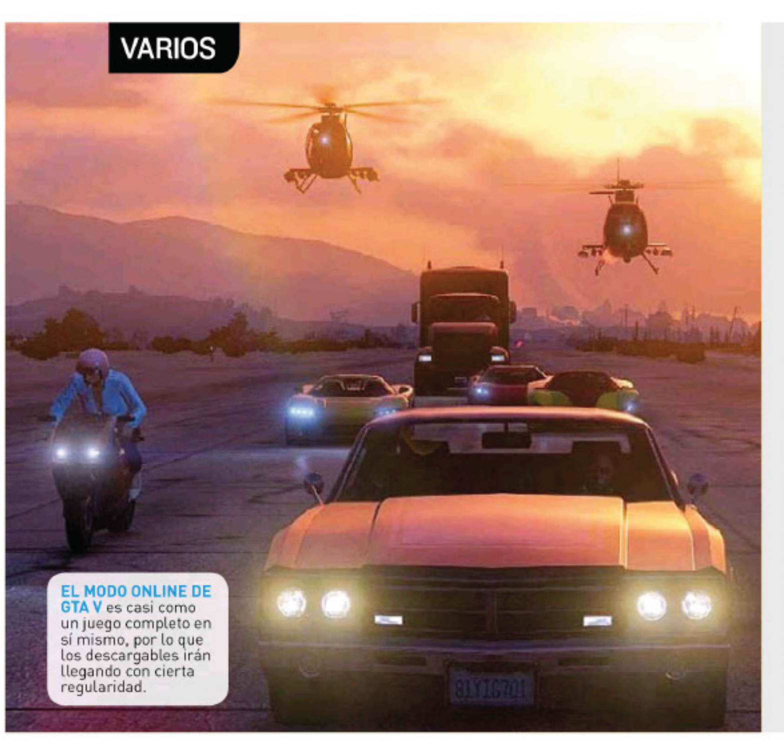
7 ■Plataformas ■SEGA ■1 jugador ■Castellano ■4,50 €

**SEGA RECUPERA CLÁSICOS** de Mega Drive y los dota de efecto 3D para la ocasión. Ya tenéis disponibles *Space Harrier* o *Streets of Rage*, pero nosotros hemos querido hacer hincapié en nuestro apreciado Sonic. El juego es exactamente igual que en Mega Drive, pero se le han añadido varios extras. Por un lado, podemos elegir entre versión internacional o japonesa (la nipona es ligeramente más difícil), activar el menú de selección de nivel con un botón, usar un efecto de "tele de tubo" o permitir que Sonic use el Spin Dash de *Sonic 2*. El efecto 3D se puede activar en profundidad o en relieve, pero no destaca mucho.




**Valoración** Los añadidos son meras curiosidades, pero este *Sonic* sigue siendo uno de los mejores juegos de plataformas. **86**

VARIOS



EL MODO ONLINE DE GTA V es casi como un juego completo en sí mismo, por lo que los descargables irán llegando con cierta regularidad.

## GRAND THEFT AUTO V
**PlayStation 3 - Xbox 360** | Gratis

# Varias actualizaciones

**CIERTOS PROBLEMAS** han ido apareciendo en el modo multijugador de uno de los lanzamientos de la generación (comprensibles dadas su complejidad y extensión), pero la gente de Rockstar sigue puliendo su experiencia online y ha publicado una actualización para solucionar errores. Así, la pérdida de vehículos y sus modificaciones está siendo eliminada, y la compensación de medio millón de dólares ya llegó. Como colofón, el Pack de Contenido Playero trae más vehículos y armas, opciones de personalización y "trabajitos" que realizar, y todo ello a coste cero.

VALORACIÓN ★★★★☆



VARIOS



## BATTLEFIELD 4
**PS3-360-PS4-One-PC**
Precio: 14,99 €

# China Rising

**COMIENZA EL DESFILE** de DLCs para los shooters. El más rápido ha sido el de EA, que se trae nuevos vehículos y armas, el modo Superioridad Aérea, diez misiones y cuatro mapas. Potencia el multijugador, pero peca de continuista.

VALORACIÓN ★★★☆☆



CAPÍTULO



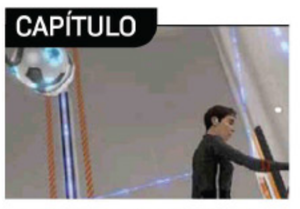
## BATMAN: ARKHAM ORIGINS
**PS3-360-Wii U-PC** | 6,99 € - 342 MB

# Iniciación

**BRUCE WAYNE,** antes de convertirse en Batman, tuvo que pasar por un duro entrenamiento que acaba de llegar como descargable para su último juego, en el que debemos completar varios desafíos. Como parte del pase de temporada está bien, pero dura apenas media hora y su precio individual es elevado.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

CAPÍTULO



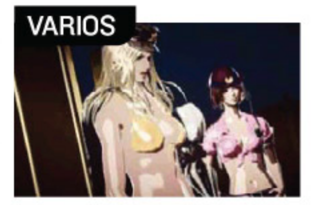
## BEYOND: DOS ALMAS
**PlayStation 3** | 4,99 € - 330 MB

# Expe. avanzados

**A LOS COMPRADORES** de la edición especial de este título se les obsequió con algo menos de media hora de juego adicional. Este episodio extra ya puede ser adquirido en PSN, aunque se trata de un entrenamiento más en la CIA y no supone nada a nivel de la historia. Si al menos fuera más barato...

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



## KILLER IS DEAD
**PS3-360** | 4,99 € - 108 KB

# Smooth Operator

**SI EN SU DÍA** no os hicisteis con alguna de las ediciones para coleccionistas del juego de Deep Silver, ahora podéis adquirir el descargable que iba incluido en ellas. Una misión, las gafas de rayos X, unos trajes y una nueva chavala para el modo Gigoló es lo que trae este DLC, interesante y no muy caro.

VALORACIÓN ★★★☆☆

MISIÓN



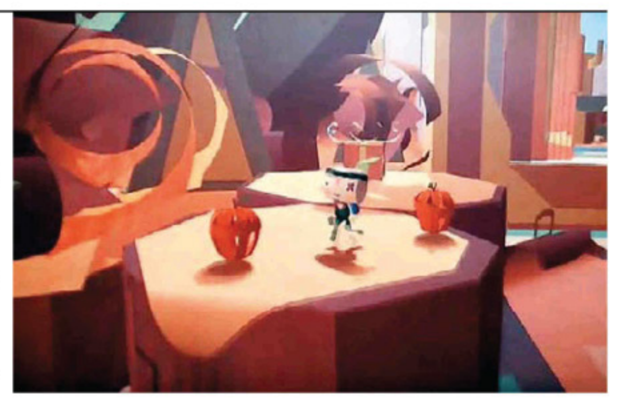
## BORDERLANDS 2
**PS3-360-PC** | 2,99 € - 1 GB

# El Guajolote

**2K NO SE CORTA** y sigue lanzando contenido para ampliar su título mezcla de shooter y rol. Es corto y poco rejugable, aunque divertido, barato y tan bizarro como el juego principal (matar a un pavo gigante es el objetivo...), pero "toca la moral" al estar fuera de la edición GOTY y el pase de temporada.

VALORACIÓN ★★★☆☆

# DEMOS



## TEARAWAY

**Probablemente el mejor juego de PS Vita** junto a *Persona 4: Golden*, este estupendo título ya está a la venta y también es posible probarlo gracias a la demo que Sony ha hecho pública. A lo largo de la aproximadamente media hora que tardamos en completarla podemos ver su especial nivel artístico y creativo, en un mundo donde el papel es el protagonista. Pero, sobre todo, destaca el original e intensivo uso que hacemos de los controles de la consola, lo que definitivamente provoca que nos quedemos con ganas de más.



## SONIC LOST WORLD

**Aunque un poco tarde con respecto a su lanzamiento**, las dos consolas de Nintendo han recibido la demo de la última aventura del erizo azul. Es demasiado corta y nos muestra muy poco del juego final, pero siempre es positivo que podamos probar un título antes de comprarlo.

## BRAVELY DEFAULT

**Este juego de rol para 3DS**, que ya está a la venta, disfruta de una estupenda versión de prueba. A diferencia de aquel, esta nos ha llegado en inglés, aunque su enorme duración (entre cinco y ocho horas) compensa ese defecto. Además, no "spoilea" la historia principal.

# MULTIMEDIA



## QUANTUM BREAK

**Por primera vez** hemos visto escenas de su jugabilidad. El exclusivo de Xbox One muestra momentos de acción pura junto a otros donde hay que pasar desapercibido, combinando las coberturas con una vista en tercera persona.



## THE WITCHER 3: WILD HUNT

**Un video cortito**, aunque intenso, ha servido para "incendiar" la espera de los fans de las aventuras de Geralt de Rivia. La tercera entrega pinta mejor cada vez que vemos nuevo material, y promete ser uno de los grandes de 2014.



## THE LAST OF US

**Bienvenidos sean los DLCs** que amplíen la historia de títulos como este. Sin fecha concreta todavía, Left Behind nos contará algo más de las andanzas de Ellie antes de conocer a Joel, y un breve tráiler nos lo ha presentado.



## TOMB RAIDER

**La Versión Definitiva** del último juego de Lara Croft se ha presentado mediante un espectacular video, en el que la heroína nos muestra su lado más "ramboesco". Y la nueva cara que lucirá cuando esta llegue a PS4 y One.

# NOTICIAS

## RELAMPAGUEANDO

*Lightning Returns: Final Fantasy XIII* es noticia por partida doble. Al hecho de que ya está disponible una demo en Japón (que no debería tardar demasiado en aparecer en Europa), se une un hito: por vez primera en la saga, podremos seleccionar el doblaje japonés en lugar del inglés. Eso sí, vendrá en forma de descarga de pago, aunque será gratuita si la adquirimos dentro de las dos semanas posteriores al lanzamiento del juego.



## DE MUSEOS Y VÍDEOS

Ya están disponibles para 3DS dos nuevas aplicaciones. Por un lado, los aficionados al arte pueden visitar el Museo del Louvre desde su consola, gracias a la guía que Nintendo acaba de publicar en la eShop y que podemos descargar por 19,99 euros. Y por otro, YouTube finalmente ha llegado a la portátil, solucionando el problema de su navegador (no es compatible con la versión web) y sin coste alguno.

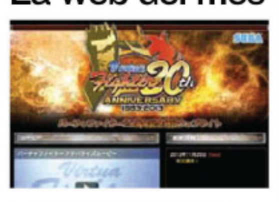
## MÁS DEMOS

Aunque tengamos encima la Navidad y muy recientes los lanzamientos de final de año, ya empiezan a "caer" las versiones de prueba de los títulos que llegarán próximamente. *Dragon Ball Z: Battle of Z* recibirá la suya en breve, mientras que *Soul Sacrifice Delta* ya la tiene en Japón, aunque no hay fecha confirmada para Europa (no se sabe todavía cuándo saldrá el juego por estos lares). Ambas demos permitirán transferir los progresos al juego final.

## EL PODER DE ROMA

César en la Galia es la nueva campaña descargable para *Total War: Rome II*, en la que continuaremos viviendo momentos gloriosos del Imperio Romano en su conquista del mundo conocido. Costará 14,99 euros y estará disponible para cuando leáis estas líneas.

## La web del mes




### ¿SOSPECHOSO?

**vf20th.sega.jp**
Sega acaba de estrenar una web dedicada al veinte aniversario de la franquicia *Virtua Fighter*, por lo que los rumores acerca de que una nueva entrega está al caer no dejan de aumentar. De momento, Sega guarda silencio...



## TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

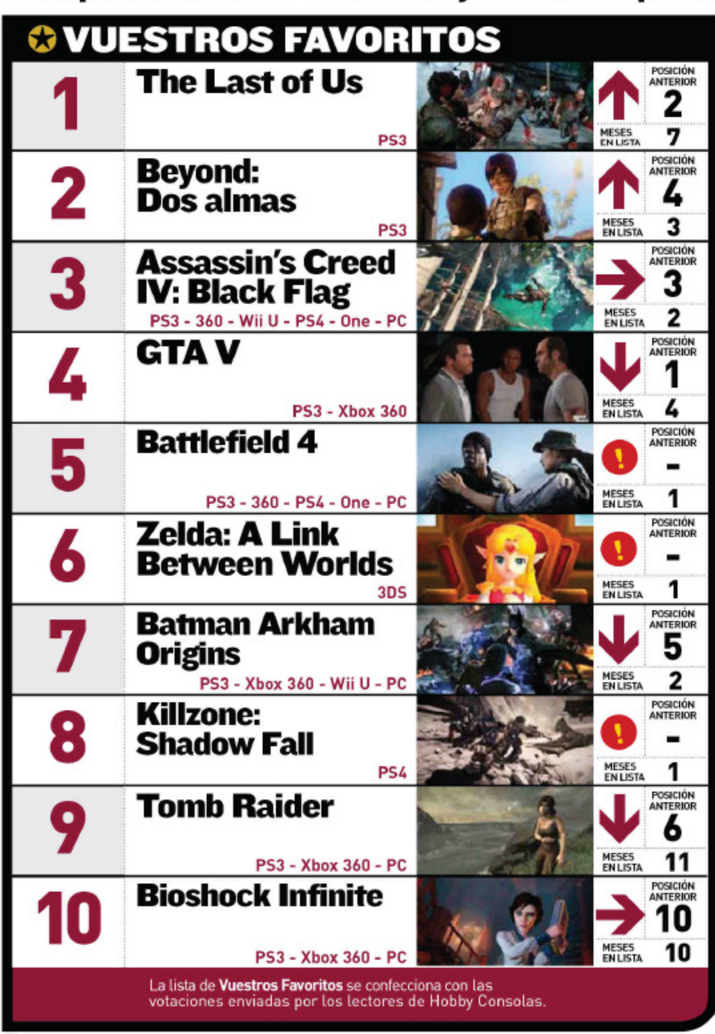
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

# TOP JUEGOS

## La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

### VUESTROS FAVORITOS



| Puesto | Juego | Plataformas | Tendencia | Posición anterior | Meses en lista |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | The Last of Us | PS3 | ↑ | 2 | 7 |
| 2 | Beyond: Dos almas | PS3 | ↑ | 4 | 3 |
| 3 | Assassin's Creed IV: Black Flag | PS3 - 360 - Wii U - PS4 - One - PC | → | 3 | 2 |
| 4 | GTA V | PS3 - Xbox 360 | ↓ | 1 | 4 |
| 5 | Battlefield 4 | PS3 - 360 - PS4 - One - PC | ! | - | 1 |
| 6 | Zelda: A Link Between Worlds | 3DS | ! | - | 1 |
| 7 | Batman Arkham Origins | PS3 - Xbox 360 - Wii U - PC | ↓ | 5 | 2 |
| 8 | Killzone: Shadow Fall | PS4 | ! | - | 1 |
| 9 | Tomb Raider | PS3 - Xbox 360 - PC | ↓ | 6 | 11 |
| 10 | Bioshock Infinite | PS3 - Xbox 360 - PC | → | 10 | 10 |

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA  R: REENTRADA EN LISTA

### LOS MÁS ESPERADOS

**1 Watch Dogs**
PS3 - Xbox 360 - Wii U PC - PS4 - Xbox One
La aventura tecnológica de Aiden Pearce lleva muchos meses ya al frente de vuestra lista de preferencias.
FECHA: PRIMAVERA 2014

**2 Titanfall**
Xbox One - 360 - PC
Respawn, el nuevo estudio formado por los creadores de la saga *Call of Duty*, ya está ultimando este shooter con robots de combate.
FECHA: 13 DE MARZO

**3 InFamous: Second Son**
PS4
La primavera va a suponer un empujón para PS4, con títulos como este sandbox, en el que los superpoderes serán clave.
FECHA: 21 DE MARZO

**4 Metal Gear Solid V: Phantom Pain**
PS4 - Xbox One - PS3 - 360
Aún no se sabe cuándo verá la luz este juego, pero, al menos, el 20 de marzo llegará *Ground Zeroes*, para ir abriendo boca.
FECHA: 2014

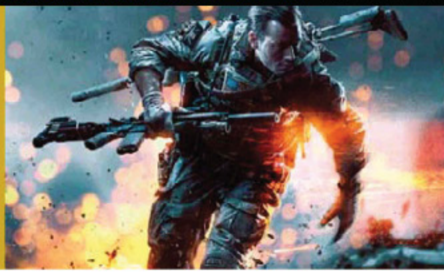
**5 Destiny**
PS4 - One - PS3 - 360
Bungie, el estudio que creó la saga *Halo*, debutará como desarrolladora multiplataforma con este shooter de mundo abierto.
FECHA: 9 DE SEPTIEMBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

### VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... BATTLEFIELD 4

La valoración de Hobby Consolas (nº 269) fue de 89.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





**Es un juegazo de guerra**
**Ana Noriega**

"DICE se ha sacado de la manga un juego que mira por encima del hombro a *Call of Duty*, una saga que debería preocuparse".

NOTA 92



**Esto es la guerra**
**Enrique J. Montilla**

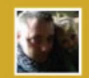
"Es el mejor shooter de esta generación. Se hace un poco corto, pero no puedes soltar el mando mientras dura la campaña".

NOTA 91

## LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

| PUESTO | JUEGO | NOTA MEDIA | REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas** | REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu** | WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN** | REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer** | WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot** | REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | **Super Mario 3D World** Wii U | 93 | **92**/100 "Un gran juego, aunque no llega al nivel de los *Galaxy*" | **38**/40 No disponible | **9,6**/10 "Es maravilloso y su fantástico cooperativo da para mucho" | **9,25**/10 "Nintendo lo vuelve a hacer, mezclando novedad y nostalgia" | **9**/10 "Mario muestra otra vez su capacidad para no envejecer" | **9**/10 "El mejor juego de nueva generación de todo el año 2013" |
| 2 | **Zelda: A Link Between Worlds** 3DS | 92 | **94**/100 "Representa el alma de *Zelda* en su más pura esencia" | **-**/40 No disponible | **9,4**/10 "Nostálgico y nuevo a la vez, está entre los mejores *Zelda*" | **10**/10 "Sin ninguna duda, se sitúa entre los mejores de la saga" | **9**/10 "Algunas de sus mazmorras son de lo mejor en años" | **8**/10 "El antiguo Hyrule es una red de seguridad para Nintendo" |
| 3 | **Tearaway** PS Vita | 88 | **84**/100 "Valiente y original, aunque su duración es limitadísima" | **36**/40 No disponible | **9,3**/10 "Vita ha encontrado, por fin, un icono, lleno de imaginación" | **9**/10 "Es una experiencia brillante, diferente a cualquier otra" | **8**/10 "Una de las mejores experiencias de Vita, pero es cortísimo" | **9**/10 "Más que precioso y brillante: el primer gran juego de Vita" |
| 4 | **NBA 2K14** PS4 - Xbox One | 86 | **90**/100 "El juego deportivo más realista que se haya visto jamás" | **-**/40 No disponible | **8,9**/10 "Una demostración de lo que pueden dar de sí PS4 y One" | **8,5**/10 "Hay que alabar a 2K Sports por la drástica renovación" | **8**/10 "El control se mantiene, pero los gráficos son increíbles" | **-**/10 No disponible |
| 5 | **Forza Motorsport 5** Xbox One | 85 | **88**/100 "Es un nuevo estándar para los juegos de velocidad" | **-**/40 No disponible | **8,8**/10 "Conducir coches nunca se había sentido así de bien" | **8,75**/10 "Un gran paso adelante, aunque ha perdido elementos" | **9**/10 "Es imposible resistirse a su pasión por el motor" | **7**/10 "El manejo es mágico, pero su oferta es muy limitada" |
| 6 | **Gran Turismo 6** PS3 | 84 | **91**/100 "Un simulador de coches tan variado como exigente" | **-**/40 No disponible | **8**/10 "La conducción es fantástica, pero tiene cosas añejas" | **8**/10 "Es divertido, pero la saga ya no tiene nada de especial" | **7**/10 "La simulación es fantástica, pero no es un imprescindible" | **-**/10 No disponible |
| 7 | **Dead Rising 3** Xbox One | 80 | **81**/100 "Fallos al margen, es muy limitado como sandbox" | **-**/40 No disponible | **8,3**/10 "No entra por los ojos, pero masacrar zombis es genial" | **8,75**/10 "El humor absurdo y las hordas de zombis son irresistibles" | **7**/10 "Es inconsistente, pero puede ser alocado y divertido" | **8**/10 "Es un sandbox en el más puro sentido de la palabra" |
| 8 | **Killzone: Shadow Fall** PS4 | 75 | **83**/100 "Tiene detalles espectaculares, pero le falta variedad" | **-**/40 No disponible | **8**/10 "Un juego merecedor de comprar PS4 junto a él" | **8**/10 "No innova, pero es uno de los títulos estrella de PS4" | **7**/10 "La campaña decepciona, pero el online es fantástico" | **6**/10 "Añade cosas a la saga, pero el género sigue donde estaba" |
| 9 | **Ryse: Son of Rome** Xbox One | 61 | **79**/100 "Un hack and slash normalito, pero con músculo gráfico" | **-**/40 No disponible | **6,8**/10 "Entretiene, pero antepone el espectáculo a la habilidad" | **6**/10 "Sin punto intermedio: gráficos brutales y control pobre" | **4**/10 "Magnífico visualmente, pero los combates se repiten" | **6**/10 "Muy artístico, pero sus mecánicas son muy simplonas" |
| 10 | **Knack** PS4 | 66 | **76**/100 "Es simple y lineal como pocos, pese a ser de Mark Cerny" | **-**/40 No disponible | **5,9**/10 "El tamaño de Knack es buena idea, pero no se desarrolla" | **8,25**/10 "Un juego nostálgico, de los que ya casi no se ven" | **4**/10 "Se centra en los combates y apenas ofrece variedad" | **3**/10 "Antiguo en comparación con otros títulos infantiles" |

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

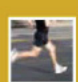


### Juego muy completo

**Eloy A. Holgado**

"La historia entretiene desde el primer minuto y el multi es tan largo como uno lo quiera hacer. Los gráficos siguen cumpliendo".

**NOTA 88**



### Intenso, pero manido

**José C. Morales**

"La campaña es intensa y el online es espectacular, incluso en PS3 y 360. Lo malo es que tiene bugs, como las congelaciones de la pantalla".

**NOTA 85**

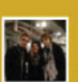


### Es el mejor *Battlefield*

**Cristian Raventós**

"La campaña es corta y el online tiene fallos, pero, esta vez, es mejor que *Call of Duty*. Toca renovar el concepto de los shooters bélicos".

**NOTA 80**



### El arte de la guerra

**Andrés Macho**

"Los combates con vehículos, por tierra, mar y aire, son intensos. Este año es el ganador de la guerra, pese a que la campaña sea corta".

**NOTA 80**

**El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:**

**GRAN TURISMO 6**



# LOS RECOMENDADOS

## Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción




## PS3



**El juego del mes**

### Imprescindibles

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 GTA V | 99 | 59,95 € |
| 2 Skyrim | 96 | 29,95 € |
| 3 Uncharted 3 | 96 | 19,95 € |
| 4 Red Dead Redemption | 96 | 19,95 € |
| 5 Metal Gear Solid 4 | 96 | 19,95 € |
| 6 The Last of Us | 95 | 69,95 € |
| 7 Bioshock Infinite | 95 | 29,95 € |
| 8 Gran Turismo 5 | 95 | 19,95 € |
| 9 Super Street Fighter IV | 95 | 16,95 € |
| 10 CoD: Modern Warfare 3 | 95 | 29,95 € |

### GRAN TURISMO 6

La sexta entrega numerada del "simulador de conducción real" es la última gran exclusividad de la historia de PlayStation 3, y no ha decepcionado lo más mínimo. Sus 1200 coches, sus 40 circuitos o su espectacular ciclo día-noche lo convierten en uno de los mejores juegos de carreras de la consola.

## 360



**El juego del mes**

### Imprescindibles

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 GTA V | 99 | 59,95 € |
| 2 Skyrim | 96 | 29,95 € |
| 3 Red Dead Redemption | 96 | 19,95 € |
| 4 Bioshock Infinite | 95 | 29,95 € |
| 5 Super Street Fighter IV | 95 | 24,95 € |
| 6 CoD: Modern Warfare 3 | 95 | 29,95 € |
| 7 Gears of War 3 | 94 | 19,95 € |
| 8 Halo 4 | 94 | 29,95 € |
| 9 Forza Motorsport 4 | 94 | 19,95 € |
| 10 FIFA 14 | 94 | 69,95 € |

### RED DEAD REDEMPTION

El "sandbox" de vaqueros de Rockstar se ha convertido, por derecho propio, en uno de los juegos más originales y espectaculares del último lustro. Nunca es tarde para conocer la gran historia de John Marston.

## 3DS



**El juego del mes**

### Imprescindibles

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Zelda: Ocarina of Time | 94 | 44,95 € |
| 2 Pokémon X / Y | 94 | 44,95 € |
| 3 Zelda: A Link Between... | 94 | 39,95 € |
| 4 Resident Evil: Revelations | 93 | 44,95 € |
| 5 Super Mario 3D Land | 93 | 44,95 € |
| 6 Fire Emblem Awak. | 93 | 44,95 € |
| 7 Animal Crossing: NL | 93 | 39,95 € |
| 8 Castlevania: M. of Fate | 93 | 47,95 € |
| 9 Monster Hunter 3 Ult. | 92 | 47,95 € |
| 10 Mario & Luigi: Dream T. | 92 | 39,95 € |

### BRAVELY DEFAULT

El rol japonés andaba de capa caída por culpa de la pérdida de calidad de sagas con tanta tradición como *Final Fantasy*. Sin embargo, este maravilloso juego recupera el espíritu clásico de los combates por turnos, con unas dinámicas que lo hacen altamente recomendable para cualquiera.

## PS VITA



**El juego del mes**

### Imprescindibles

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Metal Gear Solid HD Col. | 93 | 29,95 € |
| 2 Street Fighter X Tekken | 93 | 49,95 € |
| 3 Ult. Marvel vs Capcom 3 | 93 | 44,95 € |
| 4 Dragon's Crown | 92 | 39,95 € |
| 5 A. Creed III: Liberation | 91 | 29,95 € |
| 6 Uncharted: El Abismo... | 91 | 29,95 € |
| 7 Little Big Planet | 90 | 19,95 € |
| 8 Virtua Tennis 4 | 90 | 29,95 € |
| 9 Need for Speed: MW | 90 | 39,95 € |
| 10 Killzone Mercenary | 90 | 39,95 € |

### UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO

Ya se ha dado a conocer la existencia de la primera entrega de *Uncharted* para PS4, así que es un buen momento para revivir las andanzas portátiles de Nathan Drake, a la espera de que Sony anuncie nuevos títulos para Vita.

## Wii U



**El juego del mes**

### Imprescindibles

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Monster Hunter 3 Ult. | 93 | 59,95 € |
| 2 Rayman Legends | 93 | 29,95 € |
| 3 Call of Duty: Black Ops II | 93 | 69,95 € |
| 4 Super Mario 3D World | 92 | 59,95 € |
| 5 New Super Mario Bros. U | 92 | 59,95 € |
| 6 The Wonderful 101 | 92 | 47,95 € |
| 7 Mass Effect 3 | 92 | 39,95 € |
| 8 Lego City Undercover | 91 | 59,95 € |
| 9 Zelda: Wind Waker HD | 91 | 59,95 € |
| 10 Pikmin 3 | 90 | 47,95 € |

### LEGEND OF ZELDA WIND WAKER HD

El "remake" en alta definición del mítico juego de Gamecube es uno de los mejores juegos de los que se puede disfrutar en Wii U. A bordo del Mascarón Rojo, debemos navegar por una Hyrule cubierta casi totalmente de agua.

## PC



**El juego del mes**

### Imprescindibles

| | NOTA | PRECIO |
|---|---|---|
| 1 Diablo III | 98 | 39,95 € |
| 2 L.A. Noire | 98 | 19,95 € |
| 3 Batman Arkham City | 98 | 31,95 € |
| 4 StarCraft II | 98 | 39,95 € |
| 5 Star Wars: Old Republic | 97 | 12,95 € |
| 6 StarCraft II: Heart of the... | 96 | 39,95 € |
| 7 Mass Effect 3 | 96 | 19,95 € |
| 8 The Witcher 2 | 96 | 29,95 € |
| 9 Bioshock Infinite | 95 | 29,95 € |
| 10 Total War Rome II | 95 | 54,95 € |

### FX FÚTBOL 2.0

Medio año después de la salida de *FX Fútbol*, llega una nueva edición de este heredero contemporáneo de *PC Fútbol*. Entre las novedades, destacan un sistema de fichajes más elaborado, una mejor evolución de los jugadores y la posibilidad de dar órdenes a los futbolistas desde la banda.

# → LOS CINCO MEJORES JUEGOS...

# de conducción realista

**El género de la velocidad es, seguramente, el que mayor fidelidad puede ofrecer en un videojuego en cuanto a recrear sensaciones.**




**PS3** 69,95 €

## 1 GRAN TURISMO 6

La saga de Polyphony Digital fue de las primeras en desdeñar la conducción arcade para volcarse en recrear con realismo la conducción de vehículos de competición. Desde que viera la luz en PSOne hace ya quince años, *Gran Turismo* ha ido mejorando progresivamente: la última entrega incluye 1.200 coches, 40 circuitos, transiciones día-noche, infinitas opciones de personalización...



**Xbox One** 64,95 €

## 2 FORZA MOTORSPORT 5

Se ha convertido en la exclusividad más potente del catálogo inicial de Xbox One. Su aprovechamiento de los gatillos de vibración del nuevo mando hace que sea una auténtica delicia conducir.

**PS3 - Xbox 360 - PC** 59,95 €

## 3 F1 2013

Codemasters se ha erigido como la compañía más prolífica de los últimos años en el género de la velocidad. Desde que adquirió la licencia de la Fórmula 1, la ha mimado hasta el extremo.



**PS3 - Xbox 360 - PC** 9,95 €

## 4 SHIFT 2 UNLEASHED

Esta derivación de la saga *Need for Speed* se desmarcó con una simulación muy realista. De su desarrollo se encargó Slightly Mad Studios, que lleva unos años trabajando en el ambicioso *Project CARS*.



**PC** Descatalogado

## 5 rFACTOR

Menos conocido que sus homónimos de consola, este juego de PC es de los que mejor han recreado las físicas de un coche. Además, ya incluía efectos lumínicos como los del ciclo día-noche.

# → LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



### Javier Abad

| | | |
|---|---|---|
| 1 | GTA V | PS3 |
| 2 | The Last of Us | PS3 |
| 3 | Zelda: A Link Betw. | 3DS |
| 4 | Assassin's Creed IV | 360 |
| 5 | Bioshock Infinite | 360 |
| 6 | S. Mario 3D World | Wii U |
| 7 | Zelda: Wind Waker | Wii U |
| 8 | Forza Motorsport 5 | One |
| 9 | Ryse | One |
| 10 | Gran Turismo 6 | PS3 |



### Alberto Lloret

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Zelda: A Link... | 3DS |
| 2 | Dead Rising 3 | One |
| 3 | Killzone: Shadow Fall | PS4 |
| 4 | S. Mario 3D World | Wii U |
| 5 | Gran Turismo 6 | PS3 |
| 6 | GTA V | 360 |
| 7 | Tearaway | PS Vita |
| 8 | The Last of Us | PS3 |
| 9 | Batman Ark. Origins | 360 |
| 10 | Resogun | PS4 |

### David Martínez

| | | |
|---|---|---|
| 1 | GTA V | PS3 |
| 2 | Battlefield 4 | PS4 |
| 3 | Call of Duty Ghosts | PS3 |
| 4 | Metal Gear Solid 4 | PS3 |
| 5 | The Last of Us | PS3 |
| 6 | S. Mario 3D World | Wii U |
| 7 | Skyrim | PS3 |
| 8 | Zelda: A Link... | 3DS |
| 9 | Batman Ark. Origins | PS3 |
| 10 | Killzone: Shadow Fall | PS4 |

### Daniel Quesada

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Mass Effect 3 | 360 |
| 2 | Portal 2 | PS3 |
| 3 | Skyrim | 360 |
| 4 | Bioshock Infinite | 360 |
| 5 | Shenmue II | Xbox |
| 6 | Assassin's Creed IV | PS4 |
| 7 | Heavy Rain | PS3 |
| 8 | The Last of Us | PS3 |
| 9 | S. Mario 3D World | Wii U |
| 10 | Sonic the Hedgehog | 3DS |

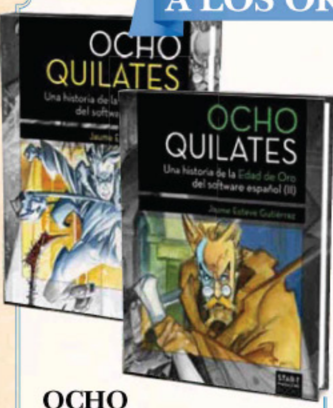
| | | |
|---|---|---|
| 1 | GTA V | PS3 - Xbox 360 |
| 2 | The Last of Us | PS3 |
| 3 | Super Mario 3D World | Wii U |
| 4 | Zelda: A Link Between... | 3DS |
| 5 | Bioshock Infinite | PS3 - Xbox 360 - PC |

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

# EN BUSCA DE LA BIBLIOTECA PERFECTA

**Si aparte de juegos te gusta coleccionar libros de esta temática, hemos preparado una selección -tanto en castellano como en inglés- que no debería faltar en tu estantería...**

## UN REPASO A LOS ORÍGENES




### OCHO QUILATES VOL. I Y II

›**Editorial:** Star-T ›**Formato:** Rústica y digital
›**Número de páginas:** 250 ›**Precio:** 4-20€
›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Con estos dos volúmenes** viajarás a los 80, para conocer a los artífices de la edad de oro del software español, desde el primer juego patrio a cómo se fundó Erbe o Dinamic, todo regado con entrevistas y curiosas anécdotas.

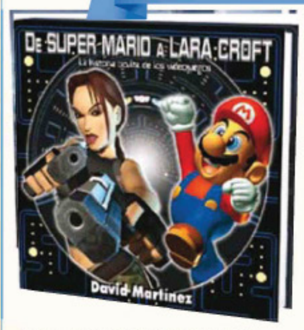



### SPECTRUM
#### EL ARTE PARA VIDEOJUEGOS DE AZPIRI

›**Editorial:** Planeta D'agostini ›**Formato:** Tapa dura ›**Número de páginas:** 128 ›**Precio:** 15€
›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**El dibujante Azpiri** fue el reponsable de los artes de portada de algunos de los títulos más importantes de Spectrum, y en este volumen están recogidos las ilustraciones originales, *Rocky*, *Abu Simbel*, *Army Moves*...

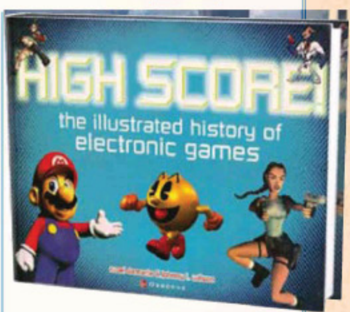
## HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS




### DE SUPER MARIO A LARA CROFT

›**Editorial:** Dolmen ›**Formato:** Rústica
›**Número de páginas:** 300 ›**Precio:** Variable
›**Dificultad para encontrarlo:** Alta

**Nuestro compañero David** escribió allá por 2004 un volumen que repasaba, a lo largo de sus 300 páginas, más de 30 años de historia de los videojuegos (con imágenes en blanco y negro). Fue uno de los primeros libros de este tipo en castellano, y actualmente se encuentra agotado...




### HIGH SCORE!

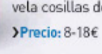
›**Editorial:** McGraw-Hill ›**Formato:** Rústica
›**Número de páginas:** 250 ›**Precio:** Variable
›**Dificultad para encontrarlo:** Muy alta

**A principios de 2004** se lanzó también la traducción en castellano de este mítico libro, plagado de imágenes en color y que también repasa la historia de los videojuegos. En EE.UU. recibieron una edición actualizada que aún no ha llegado. Eso sí, nuestra edición está descatalogada y en segunda mano supera los 100 euros...

## NOVELAS
### MÁS ALLÁ DE LA PANTALLA

**Muchas sagas establecidas también han saltado al papel con historias originales...**

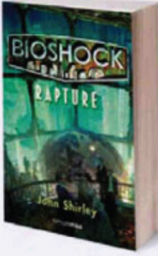


#### ASSASSIN'S CREED LA CRUZADA SECRETA

Debido a su trasfondo histórico, la serie de Ubisoft es una de las más prolíficas en cuanto a novelas. Esta recrea la historia del primer AC y desvela cosillas de Altäir.

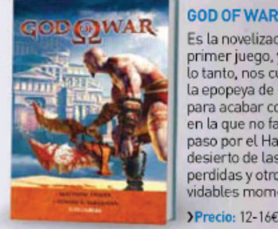
›**Precio:** 8-18€




#### BIOSHOCK RAPTURE

En esta novela podrás conocer los orígenes de Andrew Ryan y su utópica ciudad, hasta el momento justo en el que arranca el primer *BioShock*. Imprescindible para los fans del juego.

›**Precio:** 12-18€




#### GOD OF WAR

Es la novelización del primer juego, y por lo tanto, nos cuenta la epopeya de Kratos para acabar con Ares, en la que no faltan el paso por el Hades, el desierto de las almas perdidas y otros inolvidables momentos...

›**Precio:** 12-16€

## UNA CLASE DE MARKETING




### MARKETING HERO

›**Editorial:** ESIC Editorial ›**Formato:** Rústica
›**Número de páginas:** 300 ›**Precio:** 24€
›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Un repaso a los éxitos** y fracasos en el mercado de los videojuegos, desde el punto de vista de las campañas que han funcionado tanto en España como a nivel internacional, regado con datos y estadísticas (eso sí, de 2010).

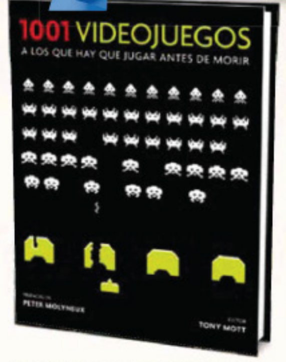



### TODO LO QUE HAY QUE SABER DE VIDEOJUEGOS Y MARKETING

›**Editorial:** Wolters Kluver ›**Formato:** Rústica
›**Número de páginas:** 194 ›**Precio:** 19€
›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Jorge Huget y Juan José Gonzalez,** respectivos directores de márketing de PlayStation y Microsoft en España, dan una clase magistral sobre el marketing relacionado con videojuegos.

## ENSAYOS Y OPINIÓN




### 1001 VIDEOJUEGOS

›**Editorial:** Grijalbo ›**Formato:** Tapa dura
›**Número de páginas:** 960 ›**Precio:** 34€
›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Tony Mott, editor de Edge,** recopila los que para él son los 1001 juegos que debes probar antes de morir, con clásicos como *Donkey Kong* (y anteriores) a títulos más recientes. Eso sí: no estarás de acuerdo con todos...

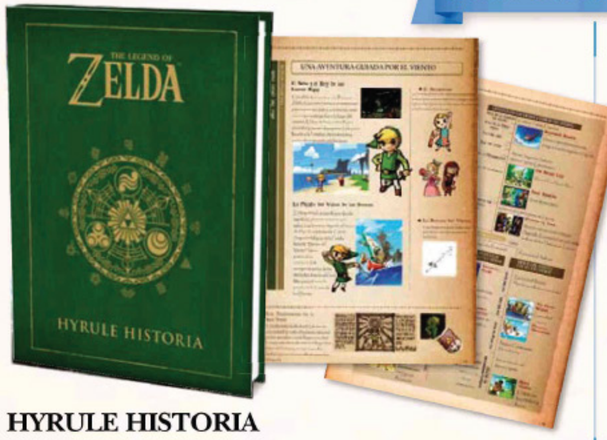



### EXTRA LIFE

›**Editorial:** Errata Naturae ›**Formato:** Rústica
›**Número de páginas:** 300 ›**Precio:** 19€
›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Una visión distinta** de los videojuegos, a través de artículos centrados en juegos como *Half Life 2*, *Halo* o *Zelda*, algunos firmados por ilustres figuras como Hideo Kojima. Un libro distinto, pero que seguro te gustará...

## MITOS A FONDO




### HYRULE HISTORIA

›**Editorial:** Norma ›**Formato:** Tapa dura ›**Número de páginas:** 244 ›**Precio:** 29€ ›**Dificultad para encontrarlo:** Baja (actualmente está agotado, pendiente de reimpresión).

**Este volumen repasa la historia completa** de una de las sagas más exitosas de los videojuegos: The Legend of Zelda. Y lo hace con información exclusiva, como la cronología oficial de la saga, arte conceptual, diseños de personajes y bocetos descartados (explicados al detalle por sus propios diseñadores), así como un prólogo de Shigeru Miyamoto. Y de regalo, algunas páginas del manga oficial de *The Legend of Zelda: Skyward Sword* de Akira Himekawa.




### NINTENDO & COMPANY

›**Editorial:** Autoeditado ›**Formato:** Solo digital
›**Número de páginas:** 143 ›**Precio:** 4€
›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Nuestro ex compañero** Sergio Martín acaba de publicar un libro que estudia la relación de estudios como Rare o HAL Laboratory con Nintendo. No faltan anécdotas, imágenes...




### RESIDENT EVIL PANDEMIA

›**Editorial:** Dolmen ›**Formato:** Rústica
›**Número de páginas:** 200 ›**Precio:** 19€
›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Y también de un compañero,** Daniel Quesada en esta ocasión, nos llega este repaso a la historia y a las curiosidades del fenómeno *Resident Evil*, desde los juegos a las películas.




**MASS EFFECT CASTIGO**

La saga de juegos de rol espacial también ha sido prolífica. Aparte de los cómics hay 3 novelas (hasta ahora) con tramas originales. Esta es la última, de 2011.

›**Precio:** 12€




**READY PLAYER ONE**

Una novela original, que toma como punto de partida un juego ficticio, llamado OASIS, donde además se esconde un tesoro de valor incalculable...

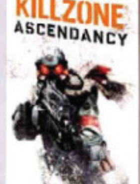
›**Precio:** 18€




**RESIDENT EVIL LA CONSPIRACIÓN UMBRELLA**

*Resident Evil* es otra de las sagas más prolíficas en papel, con más de 6 novelas. Esta en concreto recrea el primer juego...

›**Precio:** 6-10€

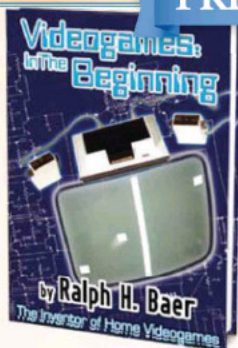



**KILLZONE ASCENDANCY**

Es la novelización de *Killzone 3*, a la que se ha añadido un pequeño prólogo para explicar los hechos que enfrentan a Vektans y Helgans.

›**Precio:** 6-10€

## PREHISTORIA




### VIDEOGAMES IN THE BEGINNING

**›Editorial:** Rolenta press **›Formato:** Rústica
**›Número de páginas:** 280 **›Precio:** 30$
**›Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Ralph H. Baer,** el llamado "padre de los videojuegos", relata como fueron sus pasos para llegar hasta la consola Odyssey y más allá, aportando manuscritos, notas... Muy, muy interesante.

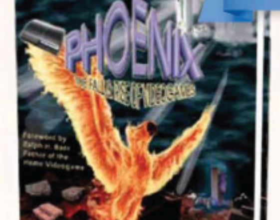


### THE ZX SPECTRUM BOOK

**›Editorial:** Hiive **›Formato:** Rústica y digital
**›Número de páginas:** 256 **›Precio:** 32€
**›Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Solo se editaron 1000,** y posteriormente otros 100, por lo que es prácticamente imposible encontrar esta biblia (inglesa) del Spectrum en versión impresa. En versión digital es otro cantar, ya que el autor liberó el libro y se puede encontrar en PDF en paginas como worldofspectrum.org.

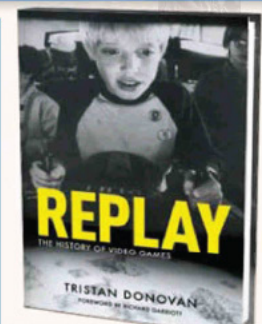
## HISTORIA DE LOS




### PHOENIX
#### THE FALL & RISE OF VIDEOGAMES

**›Editorial:** Rolenta Press **›Formato:** Rústica
**›Número de páginas:** 388 **›Precio:** 25$
**›Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Centrado en los 70 y 80,** el libro repasa la historia de las consolas domésticas hasta los tiempos de PSone, obviando eso sí, todo lo referente a los salones recreativos. Incluye bastantes fotos.

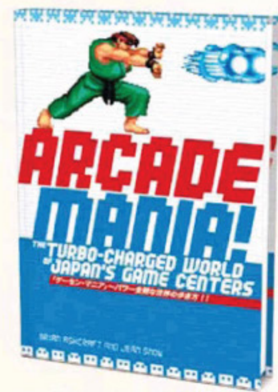



### REPLAY
#### THE HISTORY OF VIDEOGAMES

**›Editorial:** Yellow Ant **›Formato:** Rústica y digital **›Número de páginas:** 516 **›Precio:** 9-19$ **›Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Para muchos es el mejor libro** de historia de videojuego en la actualidad. Un tomo repleto de entrevistas y datos novedosos, que te enganchará por el amplio espectro de temas que abarca.

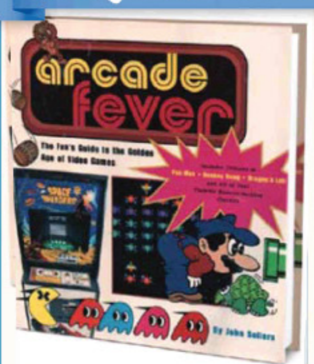
## MAQUINITAS Y RECREATIVAS




### ARCADEMANIA

**›Editorial:** Kodansha USA **›Formato:** Rústica
**›Número de páginas:** 192 **›Precio:** 14$
**›Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Uno de los padres de Kotaku** repasa la historia de los salones recreativos japoneses a lo largo de 9 capítulos, cada uno centrado en un tema: los UFO catchers, las máquinas de Purikura y otros fenómenos de caracter nipón...




### ARCADE FEVER

**›Editorial:** Running Press **›Formato:** Tapa dura **›Número de páginas:** 160 **›Precio:** 20-80$ **›Dificultad para encontrarlo:** Baja

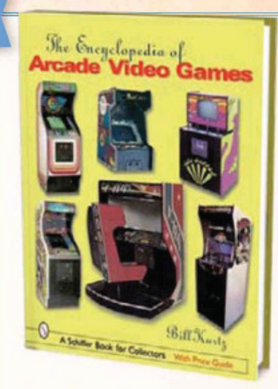
**Tributo a 50 máquinas recretivas** clásicas de los 80, como Pong, Space Invaders o Tron, centrándose en detalles como los muebles originales, los "marquees" o etiquetas de adorno y otros muchos detalles. Es algo simple de diseño (es de 2001), pero curioso.




### ELECTRONIC PLASTIC

**›Editorial:** Gestalten Verlag **›Formato:** Rústica
**›Número de páginas:** 176 **›Precio:** 40-120$
**›Dificultad para encontrarlo:** Alta

**Si te van las handhelds** y maquinitas portátiles en general, este libro es obra de uno de los mayores coleccionistas europeos. Es una joya tremendamente visual, con imágenes de cada máquina, su embalaje... Está descatalogado, pero si te va el tema deberías buscarlo.




### THE ENCYCLOPEDIA OF ARCADE VIDEO GAMES

**›Editorial:** Schiffer Pub **›Formato:** Tapa dura **›Número de páginas:** 240 **›Precio:** 40$
**›Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Otro repaso,** este más amplio, a los principales muebles y recreativas que pasaron por los salones. Pese a su afán "enciclopédico", las fotos no tienen mucha calidad, pero bueno...

## LIBROS DE ARTE

Los éxitos de cada compañía también ofrecen libros con material de desarrollo...




### AWAKENING THE ART OF HALO 4

Bocetos, diseños de entornos o del multijugador y del universo general de esta nueva trilogía en el universo Halo, comentados por el director de arte y el equipo de desarrollo.

**›Precio:** 70€




### THE ART OF ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Arte conceptual, diseño de personajes y todo el material gráfico creado para dar vida a este universo de piratas, reunido en casi 200 páginas en lujosa encuadernación.

**›Precio:** 35-60€

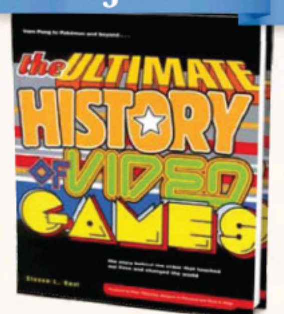



### THE ART OF BIOSHOCK INFINITE

184 páginas donde podrás descubrir todo el material gráfico para dar vida a Columbia y sus criaturas y artefactos, como el Skyhook. Es una joyita...

**›Precio:** 30$

## VIDEOJUEGOS



### THE ULTIMATE HISTORY OF VIDEOGAMES

›**Editorial:** Three Rivers ›**Formato:** Rústica y digital ›**Número de páginas:** 624 ›**Precio:** 14-18$ ›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Libro de referencia,** sobre todo para comprender los orígenes y papel de compañías como Atari, pero otros pasajes son más flojos. Es de 2001, por lo que muchas cosas se han quedado fuera...

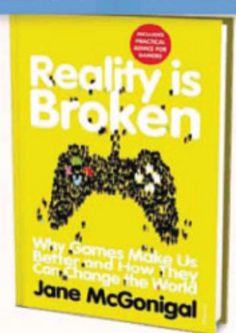
## ENSAYOS Y OPINIÓN



HARDCORE GAMING 101 PRESENTS
### SEGA ARCADE CLASSICS VOL.1

›**Editorial:** Create Space ›**Formato:** Rústica ›**Número de páginas:** 168 ›**Precio:** 14$ ›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

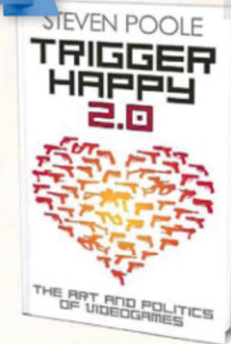
**17 mitos de Sega,** originarios de los salones recreativos (como *After Burner* o *Shinobi*), son analizados a fondo por la gente de Hardcore Gaming 101. Y no faltan datos, curiosidades, secuelas y más.



### REALITY IS BROKEN

›**Editorial:** Penguin Books ›**Formato:** Tapa dura y digital ›**Número de páginas:** 416 ›**Precio:** 10-19$ ›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Desde un punto científico,** el libro nos explica por qué los juegos nos pueden hacer más felices y como nos pueden preparar para llevar a cabo cambios en el mundo real. Una lectura distinta, pero igualmente interesante.

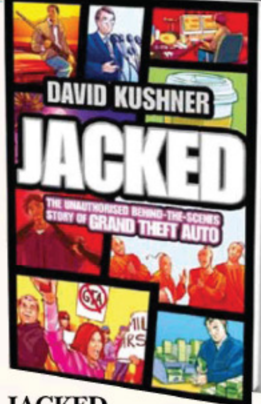


### TRIGGER HAPPY

›**Editorial:** Autoeditado ›**Formato:** Rústica y digital ›**Número de páginas:** 256 ›**Precio:** 7$ ›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Steven Poole es una de las firmas** más veteranas de la revista Edge, donde mensualmente publica su columna de opinión bajo el título de Trigger Happy. Y este libro es una recopilación de sus mejores columnas.

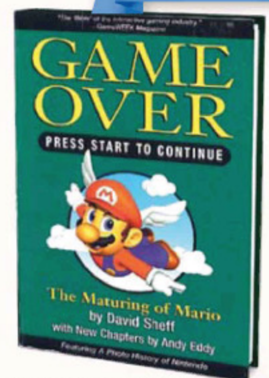
## MITOS A FONDO



### JACKED
THE OUTLAW STORY OF GTA

›**Editorial:** Wiley ›**Formato:** Tapa dura y digital ›**Número de páginas:** 304 ›**Precio:** 10-20$ ›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Si eres un ultrafan de la saga GTA** debes leer este libro. En el se repasa la trayectoria de los hermanos Houser, como se fundó Rockstar, sus principales juegos o incluso hasta el logo.



### GAME OVER
PRESS START TO CONTINUE

›**Editorial:** Cyberactive ›**Formato:** Rústica ›**Número de páginas:** 494 ›**Precio:** 20-140$ ›**Dificultad para encontrarlo:** Media

**Es un libro de 1999** y está descatalogado, pero si eres un fan de Nintendo y quieres conocer los entresijos de su historia y personalidades, incluso de la lucha por la licencia de *Tetris*, hazte con él YA.



### THE LEGEND OF KONAMI

›**Editorial:** Matra Computer ›**Formato:** Rústica ›**Número de páginas:** más de 200 ›**Precio:** 30€ ›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**La compañía Konami,** y en concreto su producción para el legendario ordenador MSX, son los protagonistas de las 200 páginas de este libro, que están repletas de datos sobre cada título (información visual a todo color incluida), secretos, productos que no se llegaron a lanzar y otras muchas curiosidades.



### THE HISTORY OF NINTENDO VOL. 1 Y 2

›**Editorial:** Pix'n Love ›**Formato:** Rústica ›**Número de páginas:** 240 ›**Precio:** 22-25€ ›**Dificultad para encontrarlo:** Baja

**Los 2 primeros volúmenes** repasan, respectivamente, la historia de la "N" como compañía juguetera y como fabricante de Game & Watch (repasando cada modelo). Son muy gráficos y vistosos.

#### THE ART OF BRÜTAL LEGEND



Si quieres saber más sobre la genial creación de Tim Schafer y Double Fine sobre el mundo "heavy", este libro incluye más de 600 diseños, comentarios, inspiraciones...

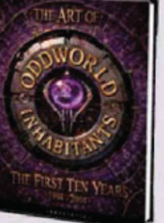
›**Precio:** 40$



#### THE ART OF MASS EFFECT UNIVERSE

Ilustraciones, diseños, bocetos y otros artes comentados por el equipo de Bioware, que aportan más datos al universo de *Mass Effect*...

›**Precio:** 25€



#### THE ART OF ODDWORLD INHABITANTS

Un repaso a todos los juegos del universo Oddworld (Abe's, Munch...) en un lujoso volumen de 256 páginas a todo color y muy, muy cuidado.

›**Precio:** 75€



#### THE ART OF THE LAST OF US

Naughty Dog y Dark House han recopilado todo el material artístico de The Last of Us para deleite de los fans: bocetos, diseños, escenarios...

›**Precio:** 36€



No hacen campañas millonarias, ni aparecerán en todas las consolas, pero estos títulos son más rentables que *Call of Duty*, *FIFA* o *GTA V*...

# JUEGOS QUE GANAN MILLONES (aunque nunca los hayas probado)

# CANDY CRUSH SAGA

**El creador del juego, Tommy Palm, nos cuenta el secreto de su éxito: golosinas y aspectos sociales.**

La fórmula de su éxito, según Tommy Palm (creador de *Candy Crush Saga*) es que "se trata de un juego muy accesible... y que se juega con golosinas". Bajo la mecánica de combinar piezas de colores, como *Bejweleed*, el equipo sueco King ha dado con una fórmula perfecta, capaz de convertirse en el juego más vendido de Facebook en menos de un año: "Lo importante es el aspecto social (...) está pensado para las mujeres, y la mayoría empieza porque se lo ha visto a una amiga o a su hermano". Su éxito es tal, que ha obligado a modificar las leyes británicas de explotación de videojuegos. ■




**500.000.000 VECES** se ha descargado el juego en el primer año, sumando las versiones móviles y la de **Facebook**.

**65% DE JUGADORES** de **Candy Crush Saga** son mujeres y 300.000 de ellas se llaman **María** (es el nombre más común entre las jugadoras).

**14.500.000.000 TWEETS** se han publicado acerca del juego, sería suficiente para llenar **4.500 novelas** (de dudosa calidad literaria, eso sí).

**NIVEL 65** es el más odiado entre los jugadores de **Candy Crush**

**6:00-9:00 LAS HORAS** favoritas de los jugadores, en particular el domingo.

**1.000.000.000.000.000.000 GOLOSINAS** se han machacado jugando a **Candy Crush**. En total, más que estrellas en la Vía Láctea.

**1 de cada 23 USUARIOS** de **Facebook** juega a **Candy Crush Saga.**

**150.951.846.112 PARTIDAS** se han jugado en el primer año de vida, y el número crece a ritmo vertiginoso.

# ANGRY BIRDS

**Estos pájaros saltaron de nuestros móviles a peluches, camisetas, juegos de mesa... y muy pronto TV y cine.**

La historia de Rovio ha servido como motivación a muchos desarrolladores de juegos "casual". La empresa, fundada por tres amigos de Helsinki, comenzó a desarrollar juegos para móviles en 2003, pero el éxito no llegó hasta 2009. Después de desarrollar 51 juegos para otras compañías (también para la fallida Nokia N-Gage) se lo jugaron todo a una carta. Con Rovio a punto de entrar en bancarrota (la empresa se redujo a 12 personas), dedicaron todos sus esfuerzos a lanzar el juego de móvil perfecto. Una inversión de 100.000 euros que ha resultado ser una de las más rentables de la Historia. ¿Hace falta decir más? Todo comienza con unos cerdos, que roban sus huevos a unos pájaros con mala leche... ■




## 1.000.000.000 DESCARGAS

de **Angry Birds** (el original) se han realizado ya en todos los dispositivos.

## 1.000.000 PELUCHES Y CAMISETAS

de **Angry Birds** se venden mensualmente en todo el mundo.

## 13 JUEGOS

protagonizados por los **Angry Birds** han aparecido, incluyendo la versión **Star Wars**, el juego de carreras **Angry Birds Go**, y el spin off **Bad Piggies**.



## 136.000 DÓLARES

fue lo que costó desarrollar el juego a **Rovio**. Es uno de los más rentables de la Historia.

## 4 PERSONAS

desarrollaron la primera versión del juego. Tardaron ocho meses en completarlo.

## 152.200.000 EUROS

ganó la compañía en 2012, lo que supuso un 101% de crecimiento en los ingresos de **Rovio** respecto al año anterior.

## 79 PAÍSES

del mundo presumen de tener **Angry Birds** como la aplicación más descargada. El 41% de las descargas es en dispositivos **Android**.

## 2 DIRECTORES

Fergal Reilly y Clay Kaytis, se encargarán de dirigir la película de animación 3D, cuyo estreno está previsto para el 1 de julio de 2016.







## PUZZLE AND DRAGONS

**20.000.000** veces se ha descargado en Japón, lo que representa más del 10% de la población de todo el país.

**4.000.000** dólares de beneficio genera *Puzzle & Dragons* cada día.

**14 alianzas** con otros juegos, entre los que se encuentra *Angry Birds, Dragon´s Dogma , Batman* o *Taiko no Tatsujin*.

**Nº 1** El pasado mes de abril ocupó el primer puesto en la clasificación de aplicaciones por ingresos en todo el mundo.



## TINY TOWER

**1.000.000** usuarios juegan diariamente a *Tiny Tower*. Cada uno de ellos gasta una media de 10 dólares en la aplicación.

**10.000.000** veces fue descargado en sus dos primeros años de existencia. En 2011 fue nombrado juego de iPhone del año

**Disney** y la desarrolladora NimbleBit han unido sus fuerzas para lanzar *Tiny Death Star*, con el mismo desarrollo y la ambientación Star Wars.

**4 personas** forman el equipo de Nimblebit, bajo la dirección de los gemelos David e Ian Marsh.






## PLANTS VS ZOMBIES

**25.000.000** descargas consiguió la segunda entrega en menos de dos semanas, aproximadamente lo mismo que consiguió el primer juego en total.

**10 días** tardó en recaudar su primer millón de dólares. El primer juego se puso a la venta a un precio de 2,99 dólares en App store.

**15.000** nuevos usuarios se suman a *Plants vs Zombies 2* cada día. Son diez veces más que en el primer juego de la saga.

**0,75** dólares gasta cada jugador medio en *Plants vs Zombies 2*.



## WHERE´S MY WATER?

**2 spin off** (*Where´s my Perry* y *Where´s my Mickey*) se han lanzado basándose en los personajes Disney de Phineas y Ferb y Mickey Mouse.

**1.000.000** veces se ha descargado en todo el mundo. Ha sido la aplicación más descargada en 30 países diferentes.

**300.000** usuarios juegan diariamente a *Where s my Water?* o a su secuela. 15.000 nuevos jugadores se apuntan a la saga.

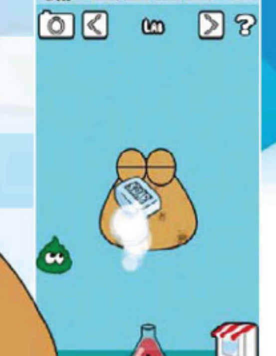



## POU

**10.000.000** de jugadores ya se han descargado esta mascota virtual en sus dispositivos móviles (Android, iOS y Windows Phone).

**5.000** dólares diarios de beneficios produce esta aplicación, que es nº1 de aplicaciones infantiles en 65 países.

**24** años tenía Paul Salameh, el libanés que desarrolló Pou. Toda su programación se basó en ejemplos de Google.






Año 1986 Compañía Sega Formatos Arcade / Mega Drive / Master System / Game Gear / PC Engine / Spectrum / Amstrad / Commodore / MSX / MSX2 / Atari ST / Amiga / PC

# Out Run TE GUSTA CONDUCIR

**Su propio creador lo definió como un juego de conducción, no de carreras o simplemente de coches. Y no se equivocaba: las sensaciones que transmitía esta recreativa iban más allá de lo que habíamos visto en el género hasta entonces.**

**CASI TREINTA AÑOS** han transcurrido desde que Yu Suzuki, "el Miyamoto de Sega", viviera una enorme explosión de creatividad y dirigiera un póker de ases que contribuyó a la segunda juventud que estaban disfrutando los salones recreativos. *Space Harrier*, *Hang-On*, *Out Run* y *After Burner* son nombres hoy día grabados en la memoria de los que visitaban esos "antros de juventud", aunque el juego de coches dejó una huella especial. Su planteamiento rozaba la simplicidad absoluta: llegar al siguiente checkpoint antes de que se acabara el tiempo, con una ausencia total de power-ups o extrañas explosiones al rozarnos con otro vehículo, y ni rastro de complicaciones en el control. Solo una velocidad endiablada, una chavala rubia a nuestro lado y un Ferrari Testarossa rojo descapotable, que se ha convertido en un icono de este mundillo.

La única decisión que debíamos tomar era qué camino seguir al llegar a la bifurcación previa al final de cada recorrido. Lo demás consistía en evitar el tráfico y no chocarnos contra los elementos de los bordes de la carretera, para así completar los cinco tramos que había entre nosotros y la ansiada meta.

**EL SALTO DE CALIDAD** a nivel técnico sobre otros juegos del género requería una placa específica, además del afinamiento de la técnica Super Scaler, utilizada por primera vez en *Hang-On* en 1985. Con ella se conseguía un zoom innovador para la época y su uso generaba una gran sensación de velocidad y realismo. Además, la variedad de escenarios representaba una auténtica alegría visual, aunque el toque distintivo definitivo vino del apartado sonoro: su música era otro mundo. Hiroshi Kawaguchi (histórico compositor de Sega) creó unas excelentes melodías entre las










## VERSIONES RICAS Y POBRES

**Out Run llegó a los salones recreativos en forma de cuatro muebles diferentes:** dos "grandes" y dos "normales". Los primeros tenían el diseño de un coche y se movían al compás de nuestras acciones, presentando uno de ellos unas dimensiones generosas y un monitor de 26 pulgadas, mientras que el otro tenía un diseño más discreto y su pantalla se quedaba en las 20 pulgadas. En cuanto a los muebles tradicionales, además de una versión mini, existía otra que tenía el tamaño y formato típico de la época y mostraba las mismas características jugables que sus "hermanas", gracias a su volante con force feedback, cambio de dos marchas, acelerador y freno. Algo que obviamente se perdió en las conversiones domésticas, aunque lo peor fue el notable downgrade que sufrieron todas ellas, en mayor o menor medida. Como es lógico, la peor parte se la llevaron los sistemas de 8 bits, cuyas versiones se dejaron nivel gráfico (detalles y colorido), sensación de velocidad, fluidez y melodías por el camino. Un detalle muy curioso en su momento, y que sirvió para mitigar esto último, fue la inclusión en la caja del juego de una cinta con seis minutos de la música original del arcade, que podíamos poner en nuestro radiocassette mientras jugábamos y así "fliparnos" aún más. De este modo dolían menos las 1.200 pesetazas que costaba, por ejemplo, la versión para Spectrum.




**EL MODELO DE RECREATIVA** más fácil de ver era el clásico o "upright". Los de "jugar sentados" quedaron relegados a los grandes salones.

que podíamos seleccionar la que queríamos escuchar al introducir la moneda, canciones que hoy día cualquier aficionado al software clásico reconocería inmediatamente.

Es evidente que Sega, a través de *Out Run*, nos vendía emociones. A pesar de su brevísima duración, caló hondo en muchos jugadores que antes no habían tocado una recreativa de carreras en su vida y que se sentían cómodos al volante del Ferrari. Su éxito fue tal que se convirtió en el arcade más vendido de 1986, y en su visita a todos los sistemas populares de aquellos años (a excepción, claro está, de la inexistente versión para NES) también barrió a nivel comercial. Algo que nos lleva a pensar en la política que seguía la compañía japonesa a nivel doméstico, pues un título con este carisma debería haber salido junto a Mega Drive en 1988 (y mantenerse exclusivamente en ella, Master System y Game Gear), y no haberse paseado por multitud de sistemas y llegar a la 16 bits de Sega tres años después de la salida de esta al mercado. ¿Alguien más ha pensado en la palabra "vendeconsolas"?



## HISTORY RELOADED

# EL LARGO VIAJE DE LA ABEJA




**UNA POLIVALENCIA PRECOZ** definía a Hudson, compañía muy joven que se dedicó a desarrollar software propio y publicar ajeno, además de implicarse a tope en el lanzamiento de una consola.

■ **NADA MENOS QUE CUARENTA AÑOS** han pasado desde que los hermanos Kudo fundaran Hudson Soft, una de las empresas japonesas que estaba destinada a escribir grandes líneas en el sector de los videojuegos. En sus inicios no era más que un pequeño negocio familiar en el que Hiroshi y Yuji vendían equipos de radio y telefonía y fotografías artísticas, sin duda dos actividades que nada tenían que ver entre sí, ni con lo que estaba por venir.

Algo que tampoco ocurría con la denominación que eligieron: Hudson era, simultáneamente, el nombre de una locomotora (los dos hermanos eran muy aficionados a los trenes) y el de un fabricante norteamericano de coches que tenía un modelo llamado Hornet, por lo que de ambas fuentes sacaron la inspiración para el nombre y el logo de su compañía. Ya en el año 75, apenas dos después de iniciar actividades, los Kudo decidieron entrar en el creciente mundo del PC con la venta de accesorios, aunque el paso que decidiría su futuro lo dieron en 1978, al comenzar a desarrollar juegos de manera masiva para el sistema. Software que pasó sin pena ni gloria, dado que la idea era inundar el mercado con sus productos, lo que impedía dedicar recursos suficientes a crear títulos de una mínima solvencia.

**EL ÉXITO DE LODE RUNNER EN JAPÓN** no solo fue importante para Hudson, sino para Nintendo y otras compañías: la primera comprobó que no solo ella sabía hacer juegos, y las segundas vieron la oportunidad de trabajar para la Famicom.

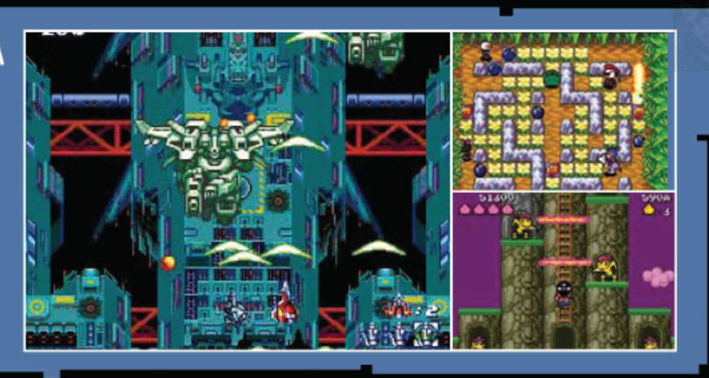
→ **TRAS ESTA ETAPA,** que duró 5 años, Hudson Soft cambió su estrategia. A partir de entonces, la compañía abandonaría la producción en masa para pasar a crear videojuegos de una manera más pausada, con el objetivo de que estos alcanzaran una cierta calidad. Además, la diversificación en múltiples plataformas también llegó con el cambio. Equipos de 8 bits como el MSX, el PC-88 de NEC e incluso ordenadores plenamente europeos como el Spectrum comenzaron a recibir producto de la compañía de la abeja, siendo *Bomberman* el título más destacable de esa primera hornada y el comienzo de la popular franquicia.

¿Y qué hay de las consolas? Pues Japón todavía no había vivido el fenómeno que sí se había dado en los Estados Unidos años antes, pero coincidiendo con la "mutación" que había experimentado Hudson, la Famicom llegaba al mercado. El éxito de la máquina fue casi instantáneo y, a pesar de la política inicial de Nintendo para evitar que otras empresas lanzaran producto de mala calidad en su máquina, Hudson Soft consiguió convertirse en su primer third-party. La decisión fue totalmente acertada, ya que *Lode Runner* (un innovador juego de puzles original de Broderbund) era versionado por Hudson para Famicom en el año 1984 y con el tiempo acabaría superando el millón de copias vendidas.



## PROFETA EN SU TIERRA

**Hudson Soft desarrolló y publicó títulos** para todas las plataformas que tuvieron protagonismo en Japón durante casi treinta años, además de servir como editor de compañías locales y occidentales que querían "mover" allí su producto. Igualmente, su presencia en los mercados norteamericano y europeo fue destacada, gracias a series como *Bomberman* o *Adventure Island*. Pero hablar de Hudson es hacerlo de su papel como creador de juegos para PC Engine. La casi nula relevancia que sufrió la máquina fuera de Japón nos privó de títulos como *Momotaro Katsugeki* (derecha abajo, un excelente juego de plataformas) o *Bomberman '94* (derecha arriba, aunque fue convertido a Mega Drive). *Soldier Blade* (izquierda), un estupendo shoot 'em up, sí salió de tierras niponas. Además, Hudson también editaría títulos desarrollados de forma externa, como los de las sagas Bonk y R-Type que llegaron a la consola fabricada por NEC.



**NINTENDO QUEDÓ TAN SATISFECHA CON ESTA EXPERIENCIA** que licenció varios de sus títulos para que fueran lanzados en el PC-88: *Ice Climber*, *Excitebike* o *Balloon Fight* fueron convertidos por Hudson. Del mismo modo, otro bombazo (nunca mejor dicho) fue la conversión para Famicom de *Bomberman*, de la cual se llegaron a colocar un millón de unidades. Por todo esto, y por el trabajo que seguía realizando para MSX, 1985 fue un gran año para Hudson Soft. Era tal su popularidad, que organizó una serie de campeonatos a lo largo de todo Japón (que seguirían celebrándose hasta casi finales de los 90) en los que los jugadores competían en sus títulos más célebres, especialmente en el género del shoot 'em up, donde la empresa de los hermanos Kudo encontraría un filón y publicaría numerosos juegos. Pero algo se estaba cociendo, ya que 1986 fue testigo de una bajada importante en su producción, aunque títulos como *Adventure Island* o *Star Soldier* vieron la luz ese año.

**HUDSON SOFT** no sólo había estado desarrollando videojuegos. Con una inercia propia de sus actividades iniciales, la investigación en hardware había ocupado parte de sus recursos. Al mismo tiempo que ofrecía su trabajo sobre un avanzado chip gráfico a Nintendo y esta lo rechazaba, NEC le hizo saber de su interés por entrar en el creciente mercado del videojuego, por lo que ambas empresas idearon una nueva consola y lanzaron la misma al mercado en 1987, bajo el nombre de PC Engine. Su éxito fue casi inmediato y rotundo, superando en ventas anuales a la Famicom e incluso dominando el mercado de los 16 bits hasta la llegada de la Super Famicom en 1990.

Lógicamente, Hudson publicaría numerosos títulos para su nueva máquina, aunque esto no impidió que siguiera editando juegos para otras plataformas, en especial para Famicom y Game Boy. De igual manera, cuando el tirón de su consola empezó a flaquear ante los flamantes 16 bits de Nintendo, Hudson Soft no se mostró dubitativa y comenzó a lanzar juegos para el nuevo sistema (las series *Super Adventure Island* y *Super Bomberman*, entre otros títulos). Le iban tan bien los negocios durante ese inicio de los años 90, que incluso se permitió el lujo de abrir una escuela para formar futuros diseñadores y programadores.

### SUS PRIMEROS Y ÚLTIMOS AÑOS FUERON DISCRETOS, PERO HUDSON TUVO UNA ÉPOCA INTERMEDIA BRILLANTE

**LAS COSAS DEJARON DE IR SOBRE RUEDAS** en la segunda mitad de esa década. A la caída en la calidad de sus producciones y el fracaso total de la consola PC-FX (lanzada en 1994 y desarrollada nuevamente junto a NEC), se suma el haber apostado equivocadamente por los sistemas ganadores de aquellos tiempos: apenas lanzaron títulos para PlayStation y sí tuvieron mayor presencia en Saturn y Nintendo 64.

Así, acuciada por problemas financieros, Hudson Soft salió a bolsa en el año 2000, y un año más tarde Konami se convertiría en su máximo accionista. Poco a poco, y salvo para las plataformas de Nintendo, los desarrollos fueron reduciéndose en número y relevancia, lo que provocó una nueva situación de riesgo económico y Konami acabó por hacerse con el control total de la empresa en 2005.

En los siguientes seis años dimitieron multitud de personajes clave dentro de Hudson, y la compañía se concentró en los juegos para móviles. Ya en enero de 2011 Konami se hizo con la totalidad de sus acciones y, con el pretexto de consolidar operaciones, Hudson Soft fue absorbida por ella el 1 de marzo de 2012. Han pasado casi dos años desde su desaparición, aunque el zumbido de la abeja no cesará mientras sigamos encendiendo nuestra PC Engine o jugando con el gran catálogo que nos dejó en la época de los 8 y los 16 bits.

## NEC COMO HERMANA

**La PC Engine disfrutó de un importante rol en Japón** y recibió numerosas revisiones (centro). Hudson no sólo ayudó a NEC con su diseño, sino que desarrolló la HuCard, el soporte para sus juegos (izquierda). Siete años después, la colaboración continuó para crear la PC-FX (derecha), una máquina más potente que resultó un fiasco al vender sólo 90.000 unidades y no ser exportada fuera de su país de origen, lo que provocó que NEC dejara el mercado del videojuego.




**EL CONTRASTE** en el diseño de ambas consolas es claro: del "estilo juguete" se pasó a algo más serio y multimedia.




# EL RETROBLOG

*Por Luis Rodríguez Soler*
*Dibujante/Grafista de Dinamic*

# EL PADRE DE FREDDY HARDEST




**Todo se gestó esas noches de verano** en que veíamos, en la recién comprada tele en color, una y otra vez las reposiciones de El Planeta de los Simios, tanto la peli de Charlton Heston con ese final histórico que nos marcó… como la serie en que el protagonista era Galen, a finales de los 70… En esos años, los estrenos de las pelis americanas tardaban bastante en llegar a España, y tanto ésta como La Guerra de las Galaxias influyeron de forma relevante en los chavales que nos reuníamos en la Mansión Dinamic. Estábamos a principios de los famosos 80. Los hermanos Ruiz ya habían iniciado su actividad en Dinamic con juegos como *Yength* y *Artist*, y dado que me unía a ellos una amistad desde los 4 años de edad en el colegio Pablo VI, tuvieron a bien llamarme (éramos vecinos del barrio, colonos en Monteprincipe – de las primeras urbanizaciones cercanas a Madrid) porque en el cole se sabía que "Luis dibujaba que te cagas" (jajaja).

En esas fechas estábamos todavía sin comenzar la Universidad y corrían los años de la Movida, y yo, aun siendo jovencillo, me debatía entre estudios, dibujos y música… pero ellos se habían lanzado de pleno (con unas edades que ya quisiera Steve Jobs) a crear la compañía que fue el referente de la Edad Dorada del Videojuego en España. Ya Víctor destripaba los primeros ordenadores para verlos por dentro y llegó con un Spectrum de gomas que nos hizo alucinar. Lo enganchábamos a la tele y a un radiocassette y con ese ruidillo infernal de interferencia comenzábamos a cargar en Melbourne Draw (software con el que Víctor y Snatcho me enseñaron a cambiar los rotuladores y témperas por el teclado, paleta por pixels…). Pablo, mientras tanto, sin noción alguna ni máster en empresas, construyó la compañía "con un par" y muchos viajes en bus a Madrid para, cerca de Plaza de España, buscar un buen precio para imprimir las carátulas de los primeros juegos y las carcasas para los cassettes vírgenes a grabar.

Si bien mi primera colaboración fue hacer la musiquilla de *Yength*, cuando realmente comencé fue dibujando a mano las carátulas de *Saimazoom*, *Babaliba* y *Video Olimpics* entre 1984 y 1985. Posteriormente, metido en harina, me convertí en grafista pleno, diseñando en el 85 piezas de *Camelot Warriors* (por entonces ya manejábamos pasta y pudimos fichar como dibujante al gran Azpiri). A ello siguieron en 1987, ya también con Amstrad, los gráficos de *Sgrizam* y *Dustin*, y fue en este año cuando parí a mi mejor hijo: *Freddy Hardest*, quien me lanzó a lo mas alto y con quien internacionalizamos Dinamic. Siguieron a éste ya menos intensas colaboraciones con los gráficos de *After the War* y *Capitán Trueno*.

Fueron tiempos felices, donde la ilusión de crear se mezclaba con explosiones de creatividad. Una historia de infancia envidiable. Si queréis contactarme, ahora soy luisrodriguez@complianzen.com

# UNIVERSO VINTAGE

## IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

### Mike Lamb



Programador británico que comenzó a trastear con los ordenadores durante el verano de 1980. No pudo pagarse un ZX81 y tuvo que esperar a poco después del lanzamiento del Spectrum para poder hacerse con la nueva máquina. Así, comenzó a programar juegos de manera independiente, siendo *Steve Davis Snooker* el más popular de todos. Estos los realizaba mientras estaba en la universidad, y ya en 1987 (tras haber finalizado sus estudios) se incorporó de pleno a la plantilla de Ocean Software, el gigante en la Europa de los 8 bits. Allí se encargaría de títulos de renombre como *Arkanoid*, *RoboCop*, *Renegade* y *Target: Renegade*, además de colaborar en *Combat School* y *WEC Le Mans*. Posteriormente abandonó Ocean para fundar Left Field en 1994, empresa que desarrollaría multitud de juegos para consolas de Nintendo. Genio que no ha mostrado mucho apego por la escena retro, dejó el sector años más tarde y ahora desarrolla software para póquer online.

**TARGET: RENEGADE** es, posiblemente, el mejor beat 'em up que vieron los 8 bits. Lamb lo testeó a fondo para eliminar un bug, afinando así su excelente jugabilidad.




## DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

### EPROM

*acrón. f.* Chip de memoria que no pierde sus datos tras interrumpir la corriente eléctrica. Fue inventado en 1971 para ser programado y borrado de forma sencilla, esto último realizado con luz ultravioleta. En el sector de los videojuegos se hicieron muy populares (en la época de los cartuchos) gracias a las versiones de prueba que se enviaban a la prensa, las cuales acabaron adoptando el nombre de los chips que contenían.

**EL TAMAÑO** que tenían algunas versiones de evaluación era enorme, como esta de *Mortal Kombat II* para Mega Drive. En ella vemos seis EPROMs en la placa.





Sólo por ser socio de **GAME**
**¡Ventajas al instante!**

**Tu juegos favoritos**
**al mejor precio**



















**GAME**



**Muchas más ofertas en**
**www.GAME.es**





## Xbox One 500GB + Call of Duty Ghosts (Descargable)




5.300 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatela ahora por 529,95 €

## Xbox 360 250GB + Controller + Tomb Raider + Halo 4 o FIFA 14




1.800 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por 179,95 €

Tomb Raider viene como Tokken descargable. Promoción válida hasta 6/01/14.

## PlayStation 3 Slim 500GB + The Last of Us + GT6 + 1.000.000 de Créditos




3.000 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por 299,95 €

## PlayStation 3 Slim 12GB + Max Payne 3




1.700 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatelo ahora por 169,95 €

Promoción válida hasta 6/01/14.

## Nintendo 3DS XL + Caja de transporte 3DSXL




2.000 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatela ahora por 199,95 €

Promoción limitada a 1.000 uds.

## Pack PS Vita a elegir




1.700 puntos
Al comprar este pack sólo para Socios

Llévatela ahora por 169,95 €
precio unitario de cada pack

Promoción válida hasta 6/01/14.





# TELÉFONO ROJO
## Yen te responde



Mi paciencia tiene un límite. Somos los últimos en recibir las nuevas consolas, así que este mes he ido de incógnito a hacerles una "visita de cortesía" a Sony y Microsoft Japón.

## Viva la diva, viva Victoria,...

**@Hola, Yen, soy fan de Sonic y SEGA desde que teníais una prima llamada TodoSega, y tengo algunas dudillas que esperaba pudieras resolverme:**

■ **¿Se sabe si SEGA piensa continuar con el proyecto *Sonic 4*? El final de la segunda parte daba pie a una tercera, pero hace muchísimo que no se dice nada.**

¡Qué recuerdos TodoSega! Se me saltan las lágrimas. Bueno, al lío, SEGA comentó hace unos meses que no tenía pensado lanzar el tercer episodio de *Sonic 4* y, como dices, no hemos sabido nada más en mucho tiempo, así que no pongas mucha esperanza.

■ **¿Qué ha pasado con el tema de los DLC's para *Sonic & All Stars Racing Transformed*? Llegaron a hacer una encuesta para ver qué personajes nos interesaba que metieran, pero no han sacado nada nuevo, sólo 3 o 4 corredores más en la versión de PC.**



**HATSUNE MIKU -PROJECT DIVA- F** es un juego musical de SEGA. Su protagonista, una diva digital que canta gracias a la tecnología vocaloid. Su éxito ha traspasado las fronteras de Japón y hasta da conciertos multitudinarios.

Y así sigue la cosa. Aunque SEGA comentó hace no mucho que nadie ha dicho que se hayan acabado los DLC's del juego, no especificaron si saldrán también en consolas, si lo harán también los ya aparecidos en PC o si llegarán nuevos.

■ **Tengo la versión japonesa de "*Hatsune Miku Project Diva F*". ¿Se sabe si es compatible con los DLC's de la versión europea?**

Los contenidos descargables de cualquier versión japonesa de un juego no son compatibles con la versión europea del mismo, y viceversa, pese a que los juegos sí que sean region-free.

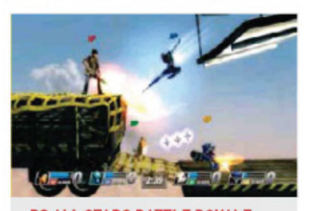
■ **Relacionado con la pregunta anterior, ahora que han sacado el *Project Diva F* de PS3 y han anunciado la versión de Vita, ¿crees que hay posibilidades de que traigan el/los "*Hatsune Miku Project Mirai*" de 3DS?**

Parece poco probable, aunque dependiendo de los resultados que tenga el juego cuando salga en Vita, quizás se animen a traerlos a Europa.

■ **Cuando Nintendo anunció en junio su colaboración con Sega hablaron de 3 juegos de Sonic: *Sonic Lost World*, *Mario & Sonic en los JJOO de Invierno Sochi 2014* y un tercer juego del que no se volvió a hablar. ¿Se sabe algo, aunque sean rumores, de ese misterioso tercer juego?**

Mucho me temo que lo entendiste mal. Era *Sonic Lost World*, *Mario & Sonic en los JJOO* y el anuncio de que lanzarían una buena cantidad de títulos de Game Gear en la tienda online de 3DS.

■ **En un cambio completo de registro, me encantó el juego *Playstation All Stars Battle Royale*, pese a sus carencias, pero parece que no fue un gran éxito**



**PS ALL STARS BATTLE ROYALE** fue la apuesta de lucha de Sony siguiendo el estilo de la saga *Super Smash Bros*. Reunía a muchos de los personajes clásicos de la compañía (algunos desconocidos en España) aunque con mucho menos acierto que Nintendo.

## LA PREGUNTA DEL MES

### ¿Como ves el año 2014 para las consolas "next-gen"?

■ **Hola Yen, me he comprado PS4 y Xbox One, pero me preocupa la sequía de lanzamientos que nos espera. ¿Mejorará en 2014?**

Es cierto que nos esperan unos cuantos meses con pocos nuevos títulos para las nuevas consolas, pero la cosa mejorará en el segundo semestre del año. Nos esperan grandes juegos, incluso para PS3 y 360. Échale un ojo a nuestro clásico calendario para salir de dudas totalmente.

**Benito Hernández**



## ¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

**e incluso han disuelto la mayor parte del estudio creador. ¿Significa eso que nunca veremos una secuela?**

Aunque se rumoreó mucho durante el pasado E3 sobre su posible anuncio, lo cierto es que Sony no ha confirmado nada. Por otro lado también se habló de una disolución del estudio, pero lo cierto es que lo único que sucedió fue que se desvincularon de Sony, por lo que no habría problema en que un nuevo estudio realizase la secuela. Eso sí, desde mi humilde opinión, tienen mucho que mejorar de cara a una nueva entrega.

**Luffink**

**« SIEMPRE QUE QUERÁIS TRASTEAR CON EL HARDWARE DE UNA CONSOLA, HACERLO DE MANERA OFICIAL, SIN ÑAPAS »**

# Cambio de PS3, no de disco duro

**@ ¡Ey Yen! ¡Hace tiempo que no te escribo! ¡pero sí que te leo todos los meses! Me ha surgido una pregunta que tú podrías resolver. Hace tiempo se me estropeo la PS3, me aconsejaste arreglarla y eso hice. Me volvió a funcionar, pero, desgraciadamente, no por mucho tiempo. Me volvían a pedir mucho dinero por arreglarla así que he decidido esperar y cogerme otra, ahora que ha salido PS4, porque la gente venderá su PS3 para gastarse menos en comprársela, pero todas las que veo de segunda mano son las Super Slim y traen solo 12 GB y no sé si mi disco duro de 250 GB de la Slim servirá:**

**■ He buscado por Internet si encajaba el disco duro, pero al parecer queda suelto como si fuera más pequeño y por eso me preguntaba: ¿funciona un disco duro de PS3 Slim en una Super Slim? ¡Gracias por leer y responder Yen! ¡Hasta el mes que viene!**

Efectivamente, como dices, el disco duro de una Slim queda suelto en una Super Slim. Aunque hay muchos "apaños" por la red para tratar de corregirlo y evitar que se estropee por las vibraciones, lo mejor es que compres un adaptador, que vende la propia Sony. El nombre técnico es un "caddy", un soporte en el que colocamos el disco duro de la slim para que adquiera el tamaño exigido por la Super Slim y no haya problemas. Ten en cuenta que también deberías hacer una copia de seguridad de todos los datos que tengas en el disco duro de tu antigua consola, ya que al introducirlo en la nueva te obligará a formatearlo.

**Alejandro Bueno**



**SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION** reúne algunos de los juegos más míticos de la historias de la consola: los *Sonic, Alex Kidd, Streets of Rage, Kid Chamaleon, Ristar, Shinobi, Phantasy Star, Golden Axe*... ¡Eso sí es un catálogo!

# Marchando un cóctel de dudas

**@ Hola Yen, te traigo una variada selección de preguntas para que, a la vez que las respondes, puedas aportar un poco de luz sobre las dudas que me corroen y que, como gamer, no me dejan conciliar el sueño:**

**■ Me encantó esa gran recopilación llamada *SEGA Mega Drive Ultimate Collection* para PlayStation 3 ya que afloraron recuerdos del pasado, esos años dorados de cuando uno jugaba a la Mega Drive y se lo pasaba pipa. Mi pregunta es si en un hipotético futuro se podría llegar a lanzar una segunda entrega en formato físico con la mayoría de títulos que se dejaron en este primer recopilatorio, y si es así ¿dónde aparecería? Espero que en Play3 o ya puestos en la PS4.**

¡Aaaah! Cómo me gustan los clásicos. Es uno de los mejores recopilatorios de juegos "viejunos" que se hayan hecho nunca. Eso sí, no parece que SEGA tenga pensado sacar un segundo volumen. Está claro que se dejaron grandes juegos de Mega Drive en el tintero, como *Gunstar Heroes, Soleil, Eternal Champions, Earthworm Jim* o *Rocket Knight Adventures*, entre muchos otros. El problema es que SEGA ni siquiera tiene los derechos de ▸▸

## vuestra OPINIÓN

# Turismo del Gran-de

**Juan A. García**

¡Qué GRAN promoción del TURISMO para Ronda! Yo, como cualquiera de mis paisanos, no hubiera sido capaz de imaginar tiempo atrás lo que iba a pasar en Ronda. Como aficionado a los videojuegos la presentación de un juego de la envergadura de *Gran Turismo 6* en Ronda ha supuesto algo irrepetible. Aunque Ronda ya lleva tiempo siendo una de las ciudades más visitadas de Andalucía por turistas de todo el mundo, es incuestionable la promoción adicional y la atracción de turistas que va a provocar la inclusión de escenarios de la ciudad en el videojuego. Todos esos magníficos cochazos aparcados en el Puente Nuevo, los prototipos junto a cabinas de juego, el espectáculo de luces y sonido sobre el Puente Nuevo, ver a "Kaz" paseando por nuestras calles...¡qué gran ambiente! No todo ha sido perfecto, eso sí, habría que mejorar la comunicación detallada de la agenda, la organización de algún torneo o concurso,... Para un orgulloso rondeño y aficionado a los videojuegos este tipo de actos son un sueño hecho realidad.

**Yen:** Iniciativas como la de Sony y su presentación, recordemos que mundial, en Ronda son de aplaudir. Ya solo falta que los distintos gobiernos apoyen a la industria española de desarrollo de juegos para dar el salto definitivo y situar a nuestro país en el panorama internacional.

## vuestra OPINIÓN

# Nintendo está perdida

**José Muzas**

Hola, soy un lector vuestro desde tiempos inmemoriales, y un jugón del sector más "pureta" de las consolas. El último juego que me compré fue el *AC IV: Black Flag* y yo, como muchos opinan, creo que iniciaron una saga auténticamente espectacular, con una historia fantástica, y que enganchaba, pero que, a la postre, y debido a las entregas anuales (con unos gráficos igual de buenos, sino mejores) han quemado la historia sin nuevas ideas. La verdad es que esa historia era, precisamente, de lo que más enganchaba del juego. Cuando el factor que hace diferente una saga se acaba perdiendo lo mejor es dar un respiro, o reinventarse y recuperar lo que te hizo diferente. ¿Por qué hay juegos, como *Mario* o *Zelda*, que no se han quemado? Porque eso que les hacía diferentes, esa magia, no la perdieron nunca. A lo mejor sería bueno que no se centraran tanto en crear juegos espectaculares visualmente y sí crear historias y mundos que enganchen. Es decir, magia.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

**Yen:** No resulta nada fácil mantener la buena salud de una saga con el paso de los años, y mucho menos si cada año aparece una nueva entrega. Yo también pienso que deberían darle una tregua y reinventarse.




todos esos (y otros) juegos.

**Soy un gran fan...¡pero fan! de la saga *Metal Gear Solid* y querría que opinaras si después de lanzar *Metal Gear Solid Phantom Pain* sería mejor dejar la franquicia en paz o zanjada. Ya sabes lo que se dice, si se alarga demasiado algo puede terminar por ser mediocre, aunque me cueste creerlo después de jugar geniales entregas, como *MGS 3: Snake Eater*, *MGS 4: Guns of the Patriot* o *MGS: Peace Walker*.**

Hideo Kojima lleva muchos años diciendo que tal o cual juego va a ser el último en la franquicia, pero la realidad es que buena serpiente nunca muere y Snake sigue vivito y coleando. No creo que sea una saga que esté saturada, apenas 10 juegos en 25 años de historia. Sí que es cierto que si fuese una entrega anual al estilo de *Call of Duty* o *Assassin's Creed* no me importaría que alguien la diese por zanjada. Además, como comentas, la calidad se ha mantenido en casi todo momento. Sí, me refiero a *Revengeance*.

**Ya que estamos con el tema, *Metal Gear Solid Phantom Pain* ¿qué novedades más destacables traerá esta vez? Y, sobre el sistema de trofeos, ¿crees que serán verdaderamente complicados como otros, ejem, spin off de la saga o moderarán la dificultad?**

La primera novedad será el tutorial por el que tendremos que pagar, *Ground Zeroes*. No, en serio, lo más novedoso será el llevar la serie a un mundo abierto, con ciclos día/noche, cambios climáticos y todo eso. Además, Kojima ha prometido grandes avances en la IA, lo que, sin duda, me tiene muy intrigado.



**METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN,** junto al polémico prólogo *Ground Zeroes* que le precederá, se caracterizará por ofrecer un mundo abierto por primera vez en la saga, lo que supondrá un soplo de aire fresco para Snake.

**Leí que en Xbox One conseguiremos logros por ver televisión y películas. Como todo, puede tener sus puntos negativos o positivos ¿sabes si a Sony les dará por hacer lo mismo en PS3 o PS4?**

¡Uffff! No creo, la estrategia de Sony, en respuesta a los errores cometidos por Microsoft, parece ser la de posicionar su consola como la máquina para los jugadores, dando a entender que Xbox One es para otra gente.

**Y por último una pregunta sobre la saga *Silent Hill*, ¿se sabe algo de alguna nueva entrega?, y si es así, ¿para qué formatos saldría? ¿Llegará a dar tanto miedo como las cuatro primeras partes (tan bien elaboradas y realizadas por el team SH)? Reconozco que *Downpour* no iba desencaminado.**

Por ahora no hay nada de nada, sólo rumores. El más llamativo es el que circuló hace unos meses, que daba por hecho que Kojima sería el director de la nueva entrega. Estaría genial, pero no hay nada oficial. Seguro que saldrá una nueva entrega y, como tú, espero que sigan el camino iniciado con *Downpour*, al que yo también tengo en buen estima.

**Iván García González**

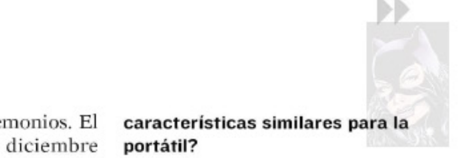
# Romances en la "next-gen"

**@ Muy buenas Yen, he estado mirando videos de "unboxin" de PS4 y XO y... no sé qué escoger, PeEseCuatro o Exbox Uan (PS4 y XO):**

> « PARA SABER QUÉ CONSOLA NEXT GEN COMPRAR PIENSA EN QUÉ JUEGOS EXCLUSIVOS DE CADA UNA TE GUSTAN MÁS »

**No sé cuál pillarme, ¿cuál crees que mola más?**

Me da la sensación de que todos los meses, de ahora en adelante, me voy a tener que enfrentar a la misma pregunta. Mi opinión, como deberías saber de meses anteriores (tono de reproche paterno) es que los juegos iniciales de Xbox One son mejores que los de PS4, y lo repito ahora que he jugado a casi todo. Eso sí, las cosas pueden cambiar en cualquier momento. Al final lo que debe inclinar tu balanza es el catálogo de juegos exclusivos de cada una. Piensa: ¿qué saga de coches prefiero, *Gran Turismo* o *Forza Motorsport*? ¿Qué shooter me mola más: *Killzone* o *Halo/Titanfall*? Y así con todos los géneros que te gusten. La respuesta aparecerá en tu cabeza antes de lo que imaginas. El sistema, eso sí, no es infalible, ya que no todos los géneros tienen juegos exclusivos en ambas plataformas o puede que incluso



te interesen más los juegos multiplataforma (como me pasa a mí con *Destiny*) así que, para rematarlo, valora también el resto de opciones de cada consola.

**¿Algo parecido a XO y PS4?**

No sé a qué te refieres. ¿Es una adivinanza? ¿Parecido en qué? ¿Una máquina para jugar? Pues hay muchas, pero si quieres algo al nivel de las nuevas consolas (en lo técnico) tendrás que hacerte con un PC "modernillo" (superior a ellas) o una Steam Machine, cuando vayan apareciendo. Si te referías a un parecido estético, lo más similar a una Xbox One es un viejo VHS al que le añadas un transformador gigantesco y en cuanto a PS4, lo más parecido es también un VHS, pero venido del futuro.

**¿Irá bien PS4 con mi PS Vita?**

Yo no creo que se vayan a llevar mal, preséntalas como es debido, que se conozcan, déjalas un rato solas para que hablen de sus cosas y ya está. Ahora en serio, si te refieres a cómo se podrán conectar entre ellas, hay muchos modos, como pantalla remota, con cross-play,... Ya lo comenté hace un par de números.

**Eric Guerra**

# Me interesa el futuro de 3DS

**@Recibe mis saludos, buen Yen. Aunque tentado de citar todas mis consolas como en tiempos acostumbraba uno a presentarse aquí, procederé sin más a interrogarte:**

**¿Han proyectado ya en Square la más que deseable secuela para el bellísimo *Bravely Default*?**

Como sabrás sí, un día antes de que el juego saliese a la venta en Europa, Square ha confirmado que llegará una secuela, de nombre *Bravely Second*. La historia también tendrá lugar en Luxendarc, donde visitaremos una nueva ciudad, Istantarl, y conoceremos a un nuevo personaje, Magnolia Arch, una misteriosa selenita que jugará un papel muy parecido al de Agnes como cazadora de demonios. El próximo 21 y 22 de diciembre sabremos mucho más cuando se presente en sociedad en la esperada Jump Festa.

***Silent Hill*, un nuevo *Resident Evil*, *Alone in the Dark*, *Clock Tower*, un *Project Zero* clásico... Si no estos, ¿habrá algo remotamente parecido en el futuro catálogo de 3DS? ¿Disfrutan ya en Japón de algún juego adulto y de características similares para la portátil?**

Lo único que hay en el horizonte de la portátil de un estilo similar es *Cult County*. Sus creadores, Renegade Kid ya nos pusieron los pelos de punta en Nintendo DS con la saga *Dementium* y pretenden repetirlo con este nuevo shooter subjetivo que llegará en forma de episodios a la eShop de 3DS a partir



**CASI AL MISMO TIEMPO QUE ATERRIZÓ BRAVELY DEFAULT,** Square Enix anunció su secuela, *Bravely Second*. Por ahora, lo que sabemos es que el escenario, también ambientado en Luxendarc, será más grande que el original.


RETRO CITY RAMPAGE es uno de los pocos títulos no japoneses que llegará en los próximos meses a 3DS. El catálogo de la portátil es realmente espectacular pero, por ponerle una pega, quizás le faltan más títulos occidentales.

del primer trimestre del 2014. Lo pudimos ver en el pasado iDÉAME en Madrid y la verdad es que, pese a que era una demo bastante temprana, nos dejó un buen sabor de boca.

**¿Y qué ocurre con el producto occidental en 3DS? ¿Podrías citarme algunos títulos que se encuentren en desarrollo?**

La verdad es que es uno de los puntos flacos de la portátil. Hay muy pocos juegos occidentales y menos aún en desarrollo. Aunque hay más, los más destacados para 2014 serán *Mutant Mudds 2*, el anteriormente mencionado *Cult County* o *Retro City Rampage*, por ejemplo. Como ves, poca superproducción.

**Para concluir, ¿contará *Resident Evil 6* con una edición Gold como ya tuvo la anterior entrega de la saga?**

En un principio lo lógico sería pensar que sí. Han salido un buen número de DLC's para el juego, en mi opinión demasiados y con poca sustancia, pero no descartaría una edición que incluya el juego original y todos sus DLC's. Incluso se rumoreó que dicha edición aparecería primero en Wii U, pero nada. Por ahora no hay nada oficial.

**Christian Romero Besada**

## Sí, qué pasa, soy nintendero

**@Hola Yen. Tengo unas cuantas preguntas que quizá sean útiles para algún lector más, además de mí claro, jeje.**

**En el pack Mario & Luigi de WiiU, ¿los juegos vienen en formato físico, con un código de descarga o preinstalados? Si alguno está en formato físico, ¿viene en una caja normal o en una de cartón como *Wii Sports*?**

Este apetecible pack para iniciarte con Wii U incluye dos de las grandes joyas de su catálogo, *New Super Mario bros U* y *New Super Luigi U*. Para tu tranquilidad, ambos juegos vienen en un único disco, con una caja normal de Wii U, no una de cartón.

**Tanto en vuestra revista como en otras se insiste mucho en decir que el mando Pro de Wii U es casi idéntico al de Xbox 360. Pero a mí la distinta disposición de los sticks me parece un cambio sustancial y las sensaciones son muy distintas. ¿Cuál es tu opinión personal?**

Estoy de acuerdo contigo. En realidad el mando es una mezcla de distintos mandos. La disposición de los gatillos y los botones principales es clavadita a la de 360, renunciando a la extraña disposición y tamaño de los botones (A,B,X,Y) que tenía el de Game Cube, lo que me parece un gran acierto. Eso sí, como dices, la colocación de los dos sticks en paralelo lo asemeja más a un Dualshock, lo que, para mí, resulta más incómodo que la colocación de estos en el mando de 360 o en el de GameCube.

**¿Llegará *Youkai Watch*, el juego de Level-5, por estos lares?**

Ni lo dudes. La mayoría de juegos de Level-5 acaban llegando (más tarde que pronto) y más en consolas portátiles Nintendo. Además, teniendo en cuenta el tremendo éxito que ha tenido en Japón (ya se prepara la continuación del juego y hasta un anime) sería una locura no hacerlo. ¿Cuándo? eso ya es otra historia.

**Tomás Vega Moralejo.**

## Las cartas sobre la... 3DS

**@Hola Yen, puesto que el 5 de diciembre sale el nuevo juego *Yu-Gi-Oh! Zexal Clash! Duel Carnival!* para la 3DS:**

**¿Se sabe algo de cuando llegará a España este juego? Un saludo.**

Konami aún no se ha pronunciado sobre si el último título de la saga, exclusivo de 3DS, aparecerá en Europa, así que de fechas mucho menos. En mi opinión saldrá en España seguro, pero ¿cuándo? Ni idea.

**Sergio Aguirre**


YOUKAI WATCH, CONOCIDO COMO GHOST WATCH en occidente, es una original aventura de Level-5 en la que controlaremos a un chico que tiene un reloj capaz de mostrar y capturar fantasmas con los que luego pelear a lo Pokémon.

## ¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

**@Yen, ¿me compro ya la PS4 o dada la escasez de juegos de lanzamiento es mejor esperarse a PS5?**

**Yen:** El problema es que cuando salga PS5 el catálogo de lanzamiento será también algo corto. Lo mejor que puedes hacer es esperar a que salga PS7, que he oído que tendrá un gran surtido de inicio: Call of Duty: Fantasmones, Halo-mejor o FIFA VS Capcom 4, por poner algunos ejemplos.

**@Yen, ¿por qué no se hacen más juegos japoneses en España?**

**Yen:** Buena pregunta. La verdad es que no consigo encontrar una respuesta lógica. Igual que no entiendo que no haya paellas japonesas, geishas de Murcia, cantaores flamencos de Hokkaido o sushi de callos a la madrileña. Si algo se merece el pueblo español son unos cuantos JRPG's, como Legend of Chiquito, Torrente Returns Final Fantasy XIII o Desfalco Quest VIII, el periplo del duque maldito.

**@Yen, ¿es verdad que EA está planeando sacar un modo zombi descargable para *FIFA 14*?**

**Yen:** Vaya, no quería tener que decirlo. Es una exclusiva que llevo muchos meses trabajándome con EA Sports y me la acabas



de chafar. *FIFA 14 Zombi Edition* se centrará en el mundial de fútbol de zombis que se celebra el próximo verano en Racoon City. En esta modalidad valdrá absolutamente todo: patadas, mordiscos,...

# PREESTRENO

## LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 110

**YAIBA NINJA GAIDEN Z.** El Team Ninja, junto con Keiji Inafune, van a darnos otra visión de esta veterana saga, con zombis, cyborgs, un regreso a la dificultad clásica y mucho más.




PÁGINA 112

**MARIO PARTY ISLAND TOUR.** Será el debut de este incombustible "Party Game" en 3DS, con una colección de tableros y pruebas que explotarán las funciones de la portátil.



PÁGINA 114

## DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

Goku y cía vuelven con un nuevo juego de lucha, pero en esta ocasión, entre equipos de cuatro. Ofrecerá un amplío abanico de luchadores, con algunas caras nuevas sacadas de la última peli, Battle of Gods, y un montón de novedades y sorpresas más. Y tranquilos, que también tendrá modo individual...

## EN ESTE NÚMERO...

2013 se ha despedido con grandes juegos, pero 2014 promete empezar fuerte, con regresos tan notables como el de *Ninja Gaiden* y *Dragon Ball Z* con ideas nuevas... y mucho más.



## LAS CLAVES

**1 EL ARGUMENTO** nos pondrá en la piel (ahora cibernética) de Yaiba, el enemigo de Ryu Hayabusha. ¡A vengarse!

**2 LA ACCIÓN,** al más puro estilo "hack & slash" será la protagonista del desarrollo: katanas, puñetazos,...

**3 EL SABOR CLÁSICO** del modo arcade promete contentar a los fans de los desafíos de antaño. Lo retro está de moda.

**28 de febrero** **Team Ninja** **Acción**

# YAIBA: NINJA GAIDEN Z

¿Alguna vez te habías planteado como sería un mundo en el que héroes mitad ninja mitad cyborg se enfrentasen a hordas de zombis? Nosotros tampoco, la verdad, pero Keiji Inafune sí.

**NINJA GAIDEN** lleva unas cuantas entregas algo flojas, así que en Tecmo no se lo han pensado dos veces y han decidido reclutar a Keiji Inafune para que devuelva la saga a su lugar. En esta ocasión controlaremos a Yaiba, un ninja que se enfrenta a Ryu Hayabusha (protagonista de anteriores entregas) muriendo en el intento. Una misteriosa corporación le resucita, sustituyendo el ojo y el brazo perdidos de Yaiba con piezas robóticas. Como pago por esta segunda oportunidad para derrotar a Ryu, Yaiba tendrá que acabar con un gigantesco brote zombi. ¿Un argumento sin pies ni cabeza? Sí, y lo mismo le haremos a los zombis.

**SU NUEVA ESTÉTICA,** mezcla de cómic americano y anime japonés, es reflejo de los dos estudios que han colaborado para hacer el juego, los japoneses de Team Ninja y los yanquis de Spark. El desarrollo será muy parecido a anteriores entregas, aunque el sentido del humor estará más presente. Por ejemplo, podremos coger los brazos mutilados de los zombis y usarlos para darles guantazos en el morro a sus "colegas". No faltarán el clásico modo ultimate, ahora llamado "bloodlust" que desatará toda la rabia de Yaiba aniquilando a decenas de enemigos. La dificultad estará a la altura de los juegos clásicos, en especial en su nuevo modo arcade, que rememora el estilo de las aventuras de 8 y 16 bits de Ryu. ¡Ah! y será el primer juego de la saga que aparezca en PC.

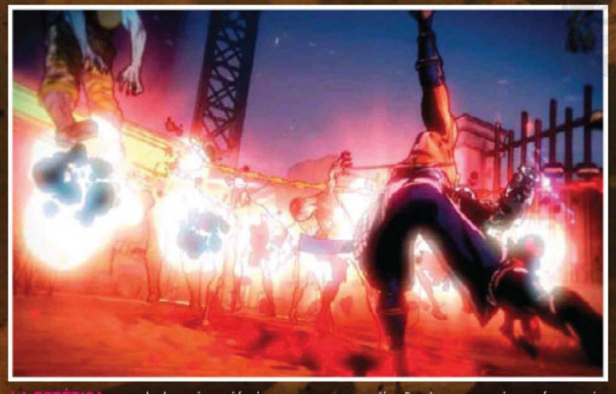
### PRIMERA IMPRESIÓN

La estética cómic nos ha convencido y su jugabilidad mejora respecto a las dos entregas numeradas previas, pero... ¿será suficiente para relanzar la franquicia?





**YAIBA PUEDE ENTRAR EN MODO BLOODLUST** rellenando la típica barra al recibir y dar golpes. El baño de sangre es brutal, con Yaiba despedazando zombis a lo loco.



**LA ESTÉTICA** mezcla la animación japonesa con un diseño de personajes más propio de los cómics americanos. El resultado es realmente original y espectacular.

**YAIBA ES UN NINJA** que ha sido devuelto a la vida con piezas cibernéticas cual Robocop. Su única obsesión es acabar con Ryu.

## LA MEZCLA DE CYBORGS, NINJAS, ZOMBIS Y EL LIDERAZGO DE INAFUNE PROMETEN DEVOLVER LA GLORIA PERDIDA A LA SAGA DE TECMO KOEI







**Amante de los zombis...**
**INAFUNE Y SU RELACIÓN CON LOS ZOMBIS**
Además de participar en varias entregas de *Resident Evil* y crear *Dead Rising*, Inafune tuvo tiempo para hacer sus propios cortos de serie B con *Zombrex, Dead Rising Sun*. No tiene desperdicio.

■ 17 de enero ■ Party Game ■ Nintendo

# MARIO PARTY ISLAND TOUR

Además de por rescatar princesas, conducir karts y practicar deportes, Mario es conocido por las fiestas que monta. A la próxima puedes invitar a tres amigos.

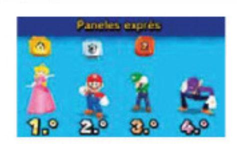
■ **EL PRIMER MARIO PARTY** salió para Nintendo 64 en 1999, y desde entonces ninguna consola de Nintendo se ha quedado sin entrega de esta serie, precedente de la marabunta de juego social nintendero que llegó con Wii. Ahora 3DS recibe una entrega fiel a la filosofía de la saga: cuatro jugadores (en red local y con un solo cartucho) competimos por turnos, tirando dados para avanzar por el tablero y disputando minijuegos de habilidad con los que ganamos ventajas para alcanzar los primeros a la casilla de llegada.

→ **ISLAND TOUR** ofrecerá 80 minijuegos completamente nuevos con la sencillez por bandera. Durarán apenas unos segundos y el control será sencillísimo, usando como mucho el stick y un botón, aunque la mayoría tirarán solo de stylus o stick. Para añadir variedad habrá alguno especial, como en el que moveremos la consola para atrapar fantasmas. Pero el gran atractivo de juego serán los tableros, cada uno con sus propias reglas. Por ejemplo, jugar en el tablero del Castillo de Peach, en el que ganaremos power-ups que nos beneficiarán o perjudicarán al rival, será distinto a competir en el de *Mario Galaxy*, donde acumularemos multiplicadores de tirada para llegar a la casilla final en un pis-pas. Eso sí, el juego no tendrá online, pero podremos disfrutar en solitario del modo La Torre de Bowser o de los tableros jugando contra la CPU. HC

## → PRIMERA IMPRESIÓN

**Los minijuegos nos han parecido muy sencillos, pero los tableros están más diferenciados y tienen más sorpresas que nunca. ¡Con cuatro jugadores será la risa!**

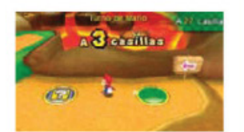
## LAS CLAVES




**1 EL MULTIJUGADOR** será en modo local, y con un solo cartucho jugaremos 4 amigos gracias al Modo Descarga.



**2 80 MINIJUEGOS:** competiremos usando el stylus o el stick y retarán nuestro reflejos, capacidad de observación...




**3 LOS 7 TABLEROS** tendrán diferentes normas, peligros y secretos... ¡jugar en cada uno será distinto!



**LA SERIE MARIO PARTY** debuta en 3DS manteniendo su mezcla de juego de tablero en el que avanzamos tirando dados con minijuegos competitivos directos e intensos.



**LOS TABLEROS** estarán ambientados en los juegos de Mario (qué bonito este a lo Mario Galaxy). Cada uno estará pensado para ofrecer partidas de diferente duración.



**ESTA VEZ MARIO** ha invitado a Toad, Peach, Luigi, Waluigi, Wario, Daisy, Yoshi, Boo... y un personaje secreto.



## ¡OJO AL DATO!

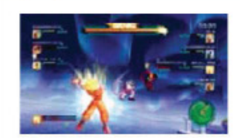


**Estos son sus creadores...**
**ND-CUBE, EXPERTOS EN MONTAR FIESTAS**
Nd-Cube es un estudio de Nintendo del que forman parte muchos antiguos empleados de Hudson (los creadores de casi todos *Mario Party*). Ahora ND-Cube se encarga de esta franquicia y de los *Wii Party*.

## ISLAND TOUR TE PONDRÁ EL MULTIJUGADOR MUY FÁCIL: UN SOLO JUEGO, 4 JUGADORES


**LA TORRE DE BOWSER** va a ser un modo para un jugador en el que iremos superando minijuegos para ir ascendiendo hasta el villano.

## LAS CLAVES



1 **LOS COMBATES** entre equipos de 4 jugadores serán aquí la "salsa", aunque habrá modos y desafíos para un jugador.



2 **EL ELENCO** promete ser amplio. Ya hay confirmados más de 40 personajes, como Goku en modo Super Saiyan Dios.



3 **LOS ÍTEMS** para alterar los atributos de los luchadores volverán en esta entrega, eso sí, con novedades...

**24 de enero** **Lucha** **Namco Bandai**

# DRAGON BALL Z BATTLE OF Z

**Después de más de un año de descanso en consola, Goku y compañía regresan con las pilas cargadas y un montón de ideas nuevas, como combates por equipos de 4 jugadores...**

**TRAS LAS CRÍTICAS A LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE DRAGON BALL,** Namco Bandai optó por lo más inteligente: retroceder y pensar, para regresar con ideas nuevas. Así ha nacido este *Battle of Z,* un juego de lucha distinto a todo lo visto en los juegos de Dragon Ball, que pondrá especial énfasis en los combates online entre dos equipos de 4 jugadores, en los que habrá diversos modos de juego, como "Batalla normal" (cada equipo tendrá un número de vidas y el primero en perderlas, pierde), "Battle Royal" (todos contra todos) o "Búsqueda de Dragon Balls" (aparte de combatir, debemos encontrar las 7 bolas mágicas).

**YA SE HAN CONFIRMADO MÁS DE 40 PERSONAJES** del universo Dragon Ball Z, incluidas las nuevas creaciones para la película Battle of Gods, entre las que están la nueva transformación de Goku (Super Saiyan Dios) o Wiss. Además, no faltarán misiones para los que jueguen en solitario, ni multitud de objetos para configurar a los luchadores. Estos ítems los compraremos con los "Puntos Dragón" ganados al superar misiones. Además, también podremos ganar energía Genki, canjeable por Puntos Premium (PP) y que, además, podremos añadir a un medidor mundial que irá registrando la energía acumulada. Con los PP podremos comprar ítems únicos, como la "joya definitiva" (ejecuta una técnica especial con ciertos personajes). Ideas originales para un juego que quiere borrar el mal sabor de boca de anteriores entregas... HC

### PRIMERA IMPRESIÓN

Combates por equipos, con nuevas ideas, modos y personajes... si el online funciona bien puede ser un gran soplo de aire fresco.




**LOS COMBATES** entre equipos de 4, el marcador mundial de energía Genki o la versión para PS Vita son algunas de sus grandes novedades.

**LOS PERSONAJES** serán de 4 clases (apoyo, ataque Ki, interceptor y cuerpo a cuerpo). Formar un grupo equilibrado ayudará a salir victoriosos.

## ¡OJO AL DATO!

**Solo en la edición "Day One"**
**UN CURIOSO CROSSOVER ENTRE SERIES...**
Para los compradores del juego en su edición "Day One" o primer día habrá un extra muy curioso: un atuendo de Naruto en su versión Sabio con el que vestir a Goku. Algo parecido, pero a la inversa, se vio con el último juego de Naruto (que tuvo un kimono de Goku).

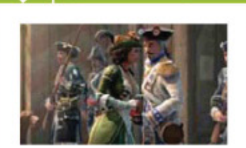
# EL COMPONENTE ONLINE, CON DUELOS SIMULTÁNEOS PARA HASTA 8 JUGADORES, SERÁ CLAVE EN BATTLE OF Z

**EL JUEGO ABARCARÁ** la serie Z y algunas de las películas, como la reciente Battle of Gods, de la que veremos algunos personajes.

**BARDOCK** es solo uno de los numerosos personajes presentes. Ya hay más de 40 confirmados.

## LAS CLAVES





**1 LAS "PERSONA"** de Aveline (dama, esclava y asesina) contarán con 15 nuevas misiones para explotar mejor esta faceta del juego.



**2 LAS MISIONES** de la trama también se van a revisar y ajustar, para que resulten mucho más ágiles y divertidas.

**15 de enero ■ Ubisoft ■ Aventura de acción**

# ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD

**LIBERATION FUE EL BUQUE INSIGNIA** de Vita las pasadas navidades, un "spin off" que adaptaba las bondades de la saga *AC* (mundo abierto, desarrollo por misiones, tareas opcionales...) a una portátil y que, además, exprimía algunas de sus funciones, como la pantalla táctil. Fue un éxito de ventas y, ahora, para celebrar su primer aniversario, Ubisoft va a lanzar una versión "remasterizada" para PS3 y Xbox 360.

En esencia, la aventura es prácticamente la misma y nos pone en el pellejo de Aveline, la primera mujer Assassin's que asume el protagonismo de un juego, quien deberá expulsar a templarios y españoles de Nueva Orleans.

**ESTE REMAKE HD VA A PULIR** todas y cada una de las piezas de la versión portátil para dejar una experiencia superior. Se ha revisado el control, el recorrido de las misiones y su ritmo para que la experiencia sea aún más divertida.

Además, se han añadido 15 misiones que explotarán mejor las "Personas" de Aveline, es decir, las facetas que puede afrontar durante las misiones (señora de alta cuna, esclava y asesina). Obviamente, también habrá mejoras gráficas y algunas funciones táctiles, como un ataque especial que nos permitía acabar con varios enemigos a la vez, han sido trasladadas a los controles físicos... Por lo demás, el juego será idéntico. Una buena noticia para aquellos que no tienen PS Vita o directamente optaron por esperar a una posible conversión que llegará a mediados de enero. HC

**PRIMERA IMPRESIÓN**

Entretenido, pero limitado. Por 20 € no esperarías el mejor juego de la saga *AC*, ¿no?

## LAS CLAVES





**1 UN NUEVO CAPÍTULO,** protagonizado por los hermanos Uchiha en su lucha por detener a Kabuto, es una de las novedades de esta edición.



**2 38 TRAJES EXTRA,** 100 nuevas misiones con objetivos únicos o mejoradas escenas de vídeo son algunos de sus extras.

31 de enero ■ Namco Bandai ■ Lucha

# NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST

■ **NARUTO NOS LLEVÓ A LA CUARTA GUERRA NINJA** en marzo de este mismo año, pero algunas cosas se quedaron fuera por el ritmo del manga original. Por eso se lanzó en octubre el contenido descargable "Full Burst" y ahora, a principios de año, vamos a poder encontrar la edición definitiva del *Storm 3,* que incluye tanto el juego original como este contenido descargable, que trae bajo el brazo algunos apetecibles extras.

→ **A LA HORA DE JUGAR, NOS ESPERAN LOS APASIONANTES COMBATES** típicos de la serie *Ultimate Storm,* con los principales personajes del universo Naruto, que en esta ocasión abarcarán hasta los capítulos más recientes del manga. No faltarán incluso los combates contra enemigos gigantescos, los jutsus y toda la magia del manga original. Ni tampoco faltarán los añadidos de *Full Burst.* El más importante, sin duda, es que amplía el modo historia con un nuevo arco argumental, en el que los hermanos Uchiha vuelven a unirse para enfrentarse a Kabuto y detener así la técnica de la resurrección de ultratumba. Este arco, además, trae pareja otra novedad: Kabuto, en el modo sabio, es ahora un personaje jugable.

Y aún hay más novedades: se han añadido 100 nuevas misiones (con objetivos también nuevos), una selección de 38 nuevos trajes de los distintos paquetes de contenido descargables que han ido llegando a PSN, así como unas secuencias de vídeo completamente mejoradas, para gozo y disfrute de los fans. Puede ser la edición perfecta para los más fans. HC

### → PRIMERA IMPRESIÓN

No inventará nada nuevo, pero si eres fan de Naruto y se te escapó *Storm 3*, ya no tienes excusa para hacerte con la versión más completa.

# Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

## ENERO



**1** — CINE

**PARANORMAL ACTIVITY: LOS SEÑALADOS.** El mejor terror paranormal vuelve a los cines, ¿estás preparado?

**17** — PS3 - 360 - PC

**RAMBO**
El mito de las películas de acción de los 80 vuelve a las consolas con un juego de acción en vista subjetiva. ¿Aprovechará la licencia... o no?

**24** — PS3 - 360 - VITA

**DRAGON BALL Z BATTLE OF Z**
Tras un merecido descanso, Goku vuelve a las consolas con un nuevo juego de lucha, esta vez entre equipos de 4 luchadores...

## FEBRERO

**7** — PS3 - 360 - PC

**NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST.**
Reedición del último juego de lucha de Naruto, con mejoradas escenas de vídeo, un nuevo personaje y arco argumental, 100 nuevas misiones...

**7** — PS3 - 360

**YAIBA NINJA GAIDEN Z**
Zombies, cyborgs y una historia de venganza se darán cita en este regreso de *Ninja Gaiden* a sus "difíciles" raíces...

**21** — VITA

**YS: MEMORIES OF CELCETA.** Con algo de retraso respecto a Japón nos llegará este Action RPG, que revisitará el escenario y personajes de *YS IV*.

**7** — CINE

**LEGO LA PELÍCULA**
Como no podía ser de otra manera, esta prometedora peli contará con su correspondiente adaptación a juego...

**14** — PS3 - 360

**LIGHTNING RETURN'S: FINAL FANTASY XIII**
El broche final para la Fabula Nova Crystalis en la actual generación, una aventura que "flirteará" con más géneros.

**27** — PS3 - 360

**CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2**
Los madrileños de Mercury Steam ya están rematando el que sin duda será el desarrollo más ambicioso y colosal de la historia de nuestro software.

## Y PRÓXIMAMENTE...

| | | |
|---|---|---|
| •Futbolín (metegol) | Cine | 20 de diciembre |
| •Lluvia de Albondigas 2 | Cine | 20 de diciembre |
| •La vida secreta de Walter... | Cine | 25 de diciembre |
| •Hércules: El Origen de la... | Cine | 24 de enero |
| •Spellforce 2 Demons of... | PC | 16 de enero |
| •Mario Party Island... | 3DS | 17 de enero |
| •Tomb Raider: Definitive... | PS4 | 31 de enero |
| •The Raven: Legacy... | PS3-Xbox 360-PC | 7 de febrero |
| •Robocop | Cine | 7 de febrero |
| •Inazuma Eleven 3 | 3DS | 14 de febrero |
| •Danganronpa: Trigger... | Vita | 14 de febrero |
| •Demon Gaze | Vita | 14 de febrero |
| •Toukiden: The Age of... | Vita | 14 de febrero |
| •Plants Vs Zombies Gar... | XO-360 | 20 de febrero |
| •Tarzán | Cine | 21 de febrero |
| •Rayman Legends | PS4-XO | 27 de febrero |
| •Thief | PS4-PS49-XO-360-PC | 28 de febrero |
| •Tales of Symphonia... | PS3 | 28 de febrero |
| •Pac-man and the ghostly... | PS3-360 | 28 de febrero |
| •Earth Defense Force 2025 | PS3-360 | febrero |
| •DriveClub | PS4 | marzo |
| •South Park The Stick... | PS3-Xbox 360-PC | 6 de marzo |
| •300. El origen.... | Cine | 7 de marzo |
| •Atelier Escha & Logy... | PS3 | 7 de marzo |
| •Titanfall | XO-360-PC | 13 de marzo |
| •Dark Souls II | PS3-Xbox 360-PC | 14 de marzo |
| •MGSV Ground Zeroes | PS3-360-PS4-XO | 20 de marzo |
| •Infamous Second Son | PS4 | 21 de marzo |
| •Final Fantasy X/X-2... | PS3-Vita | 21 de marzo |
| •The Witch & The Hundred... | PS3 | 21 de marzo |
| •LEGO El Hobbit | Cine | 15 de abril |
| •The Elder Scrolls Online | PS4-XO-OC | junio 2014 |
| •Destiny | PS4-PS3-XO-360-PC | 9 de septiembre |

# ESCAPARATE

## LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 122

**LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS** en Blu-ray, a examen. Este mes os hablamos de títulos como Ahora me ves, La cabaña en el bosque, The Purge, Epic: el reino secreto o Juerga sin fin, tanto de las películas en sí como de sus extras.



PÁGINA 120

### TECNOLOGÍA

Os mostramos el último grito en tabletas, equipos de sonido, headsets, mandos, arcade sticks y otros muchos gadgets y periféricos recién lanzados al mercado.

PÁGINA 129

### EL BAZAR DE LOS "CAPRICHOS"

Hiperrealistas figuras de Nathan Drake, una lámpara LED con las figuras de *Tetris*, un R2D2 que es un cargador USB para el coche, hilarantes camisetas... todo para el "friki".

## EN ESTE NÚMERO...

Si los precios de las nuevas consolas os parecen demasiado caros, quizás podáis invertir los ahorrillos en alguna de las figuritas, películas, accesorios, libros, cómics o discos de nuestro completo rastrillo.



# TECNOLOGÍA

**Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.**




## El sonido es cosa de dos

■ **Nombre:** T4 Wireless Series 2.1 ■ **Compañía:** Creative
■ **Consola:** Todas ■ **Precio:** 299,99 €

Este equipo de Creative es compatible con dispositivos moviles, PC, Mac, Blu-ray, videoconsolas, etc. Además, cuenta con tecnología Bluetooth para emparejarlos de forma electrónica y con NFC para que se pueda hacer mediante un único toque con los dispositivos compatibles. Cuenta con un subwoofer y dos satélites que conforman un conjunto compuesto un driver maestro acompañado por dos diafragmas laterales. Estos diafragmas no están conectados eléctricamente al altavoz principal, tan solo responden a las fuerzas acústicas que se producen dentro del conjunto, con el objetivo de aumentar los sonidos de baja frecuencia. Incorpora salida óptica para sacarle todo el partido a consolas como PS3 o Xbox 360, mientras que el Bluetooth permite vincular varios dispositivos a la vez, facilitando así que podamos reproducir el contenido de unos u otros dispositivos cómodamente.
**es.creative.com**

VALORACIÓN: ★★★☆



## iPhone se "consoliza"

■ **Nombre:** Ace y PowerShell ■ **Compañía:** Moga y Logitech
■ **Sistema:** iOS 7 ■ **Precio:** 99,99 €

Apple introdujo en el kit de desarrollo de iOS 7 soporte para mandos de control, y este mes llegan los primeros para iPhone (5/5S) e iPod Touch de 5ª generación. En ambos casos se enchufan al puerto Lightning y los botones quedan a ambos lados de la pantalla. Ninguno de los dos es perfecto. El de Logitech es bastante limitado en botones, ya que no tiene sticks, aunque en diseño, materiales y acabado es mejor. Pero el de Moga incorpora botones L y R más y dos pads analógicos (no sticks), por lo que es más completo y se adapta géneros como el shooter. Por otra parte, ambos incorporan baterías extra para alargar la vida del teléfono. Aunque son interesantes, son caros y no ofrecen un resultado óptimo.
**gaming.logitech.com/es-es y www.mogaanywhere.com/ace**

VALORACIÓN: ★★☆☆




## Pensado para disparar

■ **Nombre:** Assault Pad 3 FPS ■ **Compañía:** Hori ■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 29,95 €

Hori ha construido un mando especialmente pensado para los shooters subjetivos, incorporando bastantes variantes que pueden ser del agrado de aquellos a los que le encuentran carencias al Dual Shock 3. Los sticks han sido reubicados a izquierda y derecha y se pueden cambiar con tres alturas distintas con 10 niveles de sensibilidad. Además, incluye dos L y R extra, que se pueden configurar para aquellos a los que les guste recurrir a los botones superiores. Como pega, no es inalámbrico, pero el precio está muy ajustado. Bastante recomendable, a menos que tengas problemas con los cables o estés demasiado hecho al mando oficial de Sony.
**www.game.es**

VALORACIÓN: ★★★★



## Los accesorios del Caballero Oscuro

■ **Nombre:** Productos licenciados Batman ■ **Compañía:** Indeca Business
■ **Consola:** Todas ■ **Precio:** Desde 39,95 €

Después del más que decente *Arkham Origins*, algunos periféricos se han contagiado del espíritu del vigilante nocturno de Gotham. Indeca Business ha vuelto a darle un lavado de cara a su estupendo mando, que nada tiene que envidiar al Dual Shock 3 (tiene las mismas formas, sensores, vibración, batería y enlace Bluetooth), con una ilustración de Batman. Por su parte, en los cascos predomina el negro, aunque no falta el símbolo del murciélago. Ofrecen sonido estéreo de buena calidad, controlador independiente de audio y micrófono y cable de 5 metros divisible en dos partes. Es complicado que encontréis accesorios con mejor calidad/precio que estos y además con un diseño irresistibles para los amantes del universo Batman.
**www.indecabusiness.com/es**

VALORACIÓN: ★★★★

## El sonido de la nueva generación

■ **Nombre:** PX4 ■ **Compañía:** Turtle Beach
■ **Consola:** PS4 y PS3 ■ **Precio:** 169,95 €

Turtle Beach sigue siendo la referencia en cuanto a headsets para consola y así lo demuestra con sus PX4, uno de los primeros modelos inalámbricos con sonido surround Dolby Digital que es compatible con el chat de PS4 (incluye cable para conectarlo al mando). Es una actualización de los X-Ray, pero con mejoras: batería con autonomía de 15 horas, sonido sin cortes, altavoces regulables, opción para emparejar tu móvil y atender llamadas...
**turtlebeach.es**

VALORACIÓN: ★★★★

## Combate como en los 80

■ **Nombre:** Atrox ■ **Consola:** Xbox 360
■ **Compañía:** Razr ■ **Precio:** 199,99 €

Razer ha puesto toda la carne en el asador para que Atrox sea un stick de referencia; entre otras cosas colaborando con la marca Sanwa Denshi, conocida por la calidad de sus componentes. Pero lo que más llama la atención es su diseño, que permite que lo abramos -como si fuera un baúl- y lo configuremos con facilidad: podemos asignar los botones del mando de Xbox 360 a nuestro antojo, cambiar la bola del stick, guardar el cable USB en su interior...
**www.razerzone.com/es**

VALORACIÓN: ★★★★

## NO LO PIERDAS DE VISTA

**YOGA TABLET**

## Hay otros diseños más allá del iPad

■ **Nombre:** Yoga tablet ■ **Compañía:** Lenovo ■ **Plataforma:** Android ■ **Precio:** 229 €

Con la eclosión del mercado de tabletas, hemos visto un sinfín de productos clónicos que, en cierta medida, siguen los pasos del iPad. Lenovo ha tratado, al menos de innovar con su última apuesta. Tiene un grosor asimétrico y un borde redondeado que carga con más peso, de modo que es más cómodo de utilizar con una mano. Además, este borde ha permitido incorporar una pestaña que permite ponerlo en las tres posiciones más habituales sin necesidad de funda y eso facilita, por ejemplo, utilizar un pad de control externo e incluir una batería de 9.000 mAh con un rendimiento de 15 horas. No es el tablet más potente del mercado, pero su procesador quad core 1.2GHz y 1 GB RAM son suficientes; lo que flojea es la resolución de 1280 por 800 píxeles de su pantalla de 10.1 pulgadas (hay modelo de 8). Por diseño y calidad-precio, merece la pena.
**shop.lenovo.com/es/es**

VALORACIÓN: ★★★★



# ESTRENOS BLU-RAY / DVD

**El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa**

## Ahora me ves...

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Jesse Eisenberg, Mark Ruffalo, Woody Harrelson, Mélanie Laurent, Isla Fisher, Dave Franco, Michael Caine y Morgan Freeman**
- Director **Louis Leterrier**
- Precio Blu-Ray **20,50 €**
- También DVD **16,97 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

**ARGUMENTO:** Louis Leterrier firma un thriller misterioso cargado de espectaculares trucos. Un equipo del FBI debe enfrentarse a un banda de criminales expertos en magia que se dedican a atracar bancos. Son "los cuatro jinetes", un grupo formado por los mejores ilusionistas del mundo reunidos por un hombre al que no le han podido ver el rostro. Durante los atracos, siempre contra hombres de negocios corruptos que amasan fortunas millonarias, hacen llover el dinero robado sobre los espectadores, ante la atónita mirada de un equipo de élite que les sigue.

**EXTRAS:** Edición extendida de 124 minutos y versión cinematográfica de 115 minutos. Cuenta además con más de media hora de escenas eliminadas y dos clips de vídeo titulados "Ahora me ves... desenmascarado" y "Una breve historia de la magia".

## Epic: el reino secreto




- Género **Animación, aventuras**
- Con voces de **Jason Sudeikis, Steven Tyler, Amanda Seyfried, Pitbull y Beyoncé**
- Director **Chris Wedge**
- Precio Blu-Ray **22,95 €**
- También Blu-Ray 3D **30,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆

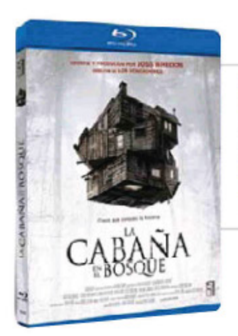


**ARGUMENTO:** MK es una adolescente que intenta reanudar la relación con su padre, el profesor Bomba, cuya obsesión es descubrir una diminuta sociedad secreta que habita en el bosque. A ella le parece un disparate hasta que, de forma mágica, es transportada a ese universo secreto, donde se está librando una batalla entre los Hombres Hoja y los Boggans.

**EXTRAS:** Abundantes clips de vídeo sobre los personajes y sus formas de camuflaje.

# La cabaña en el bosque






- Género **Terror, fantástico**
- Protagonistas **Richard Jenkins, Kristen Connolly, Chris Hemsworth y Fran Kranz**
- Director **Drew Goddard**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También DVD **16,97 €**

**ARGUMENTO:** La cabaña en el bosque despista con un inicio de lo más anodino: cinco amigos se preparan para pasar el fin de semana en una cabaña, situada en un remoto bosque y sin forma de comunicación con el exterior. En el sótano encuentran una extraña colección de recuerdos; entre ellos, un diario que habla de la antigua familia de psicópatas que ocupó la casa. Todo parece sacado de una película clásica del género pero al espectador le aguardan muchísimas sorpresas.

**EXTRAS:** Tráiler, "cómo se hizo", y tres clips de vídeo "El almacén secreto" que recoge un recorrido por el set de rodaje junto a Joss Whedon y Fran Kranz; "El ejército de pesadillas", en el que puede verse el maquillaje y los efectos generados con animatronics y "Terror primario", sobre los FX.

**VALORACIÓN:**
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆

# The Purge: la noche de las bestias




- Género **Thriller, terror**
- Protagonistas **Ethan Hawke, Lena Headey y Rhys Wakefield**
- Director **James DeMonaco**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También DVD **16,95 €**

**VALORACIÓN:**
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



**ARGUMENTO:** En el futuro se permite realizar una "purga" anual de doce horas durante las cuales se suspenden los servicios de emergencia y la violencia es legal. Pertrechados en su casa acorazada, una familia pro-purga verá cómo su ideal se desvanece cuando la seguridad de la casa se ve comprometida.

**EXTRAS:** Dos clips de vídeo "Sobreviviendo a la noche" y "Cómo se hizo The Purge".

# Juerga hasta el fin




- Género **Comedia**
- Protagonistas **Emma Watson, James Franco, Paul Rudd y Seth Rogen**
- Director **Evan Goldberg y Seth Rogen**
- Precio Blu-Ray **17,99 €**
- También en DVD **16,33 €**

**VALORACIÓN:**
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



**ARGUMENTO:** Jay Baruchel llega a Los Ángeles para pasar unos días en casa de Seth Rogen. James Franco da una fiesta en su casa en la que se encontrarán con otros amigotes como Michael Cera, Danny McBride, Aziz Ansari, Jonah Hill, Emma Watson, Paul Rudd y hasta con Rihanna. Las "celebrities" tendrán que enfrentarse al Apocalipsis..

**EXTRAS:** Audiocomentario de los directores, escenas eliminadas y clips de vídeo del rodaje.

# CINE

## La actualidad de la pantalla grande



El blog

*Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)*

# Lo mejor de 2013: algo para recordar

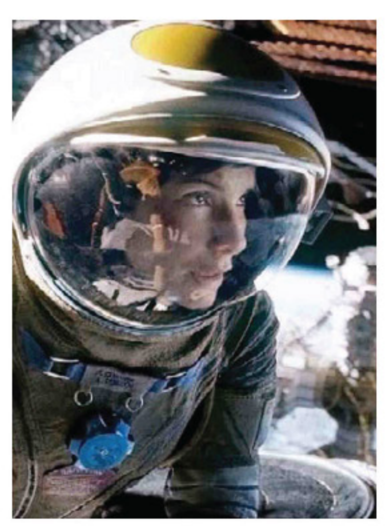
No podemos decir que esta añada haya sido precisamente mala... Siguiendo con la metáfora enológica y siendo sibaritas, podemos decir que hemos catado toda clase de caldos, pero hoy queremos repasar con vosotros las degustaciones más exquisitas: las de los grandes reservas que se quedarán en nuestra memoria por mucho tiempo.

Empezamos con... Alfonso Cuarón y su epopeya espacial **Gravity**, que ha rescatado a Sandra Bullock y no solo de su destierro espacial. La cinta nos brindó un 3D que brilla con luz propia y una sensación de ingravidez nunca antes sentida que nos permitió flotar frente a la pantalla al son del maestro Cuarón.

Entre los grandes títulos taquilleros del año no podemos dejar de nombrar exitazos de taquilla como **Los Juegos del Hambre: en llamas**; **Oblivion**; **Guerra Mundial Z**; **Star Trek: en la oscuridad**; **Elysium** o **Pacific Rim**, además, claro está, de las protagonizadas por superhéroes como **El hombre de acero**, **Iron Man 3**, **Thor: el mundo oscuro** y **Lobezno inmortal**. Los futuros distópicos, la ciencia-ficción y los hombretones musculosos tienen tirón, está claro.

En el apartado de las sorpresas inesperadas y ya para sumillers avezados, pequeñas joyitas como **La caza**; **Grand Piano**; **Stoker**; **De tal padre, tal hijo**; **Mud** o **Blue Jasmine** habrán dado para largas conversaciones post-visionado.

Ojo a los biopics, que nos han permitido entrar en el mundo de las carreras con **Rush**, en las entrañas de WikiLeaks con **El quinto poder,** en la vida del fundador de Apple gracias a **Jobs** y hasta en la intimidad de la mismísima princesa de Gales en **Diana**.



**« QUEREMOS REPASAR CON VOSOTROS LAS DEGUSTACIONES MÁS EXQUISITAS: LOS MEJORES ESTRENOS DEL AÑO »**

La animación también nos ha deparado grandes alegrías, comenzando por la patria **Justin y la espada del valor** y siguiendo con títulos **Los Croods**; **Monsters University**; **Gru 2**; **Epic**; **Frozen**; **Futbolín** o **Lluvia de albóndigas 2**. Variedad, calidad y ambición por llegar a grandes y pequeños. El 2013 ha tenido buen cine para todos, ¿estáis preparando ya las quinielas a los Oscar?

# Estreno



## El único superviviente

Productora **Film 44/Emmet Furla** Estreno **3 enero**

El único superviviente narra la historia real de cuatro miembros de un equipo de **Navy SEALs** a quienes se les encomendó una misión encubierta para neutralizar a un peligroso líder talibán en una remota región de **Afganistán**. Tras un fortuito encuentro con civiles, se verán emboscados por las fuerzas enemigas en un terreno que les resulta totalmente adverso.

**Mark Wahlberg** encabeza el reparto de esta historia real sobre compañerismo y supervivencia dando vida a **Marcus Luttrell**, autor del libro "Lone Survivor" en el que se basa **El único superviviente**. Un relato que se ha convertido en un poderoso ejercicio sobre el poder del espíritu humano cuando es puesto a prueba y llevado a los límites de la resistencia física y mental.

# Taquilla

| Datos del 29 al 1 de diciembre en España | | |
|---|---|---|
| 1 | Frozen | 2.530.000 € |
| 2 | Los Juegos del Hambre: en... | 1.970.000 € |
| 3 | El consejero | 1.110.000 € |
| 4 | Blue Jasmine | 460.000 € |
| 5 | Plan en Las Vegas | 260.000 € |
| 6 | Thor: el mundo oscuro | 190.000 € |
| 7 | Séptimo | 190.000 € |
| 8 | Somos los Miller | 170.000 € |
| 9 | ¡Menudo fenómeno! | 120.000 € |
| 10 | Turbo | 100.000 € |



# LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

**Aventuras para cuando quieras soltar el mando.**

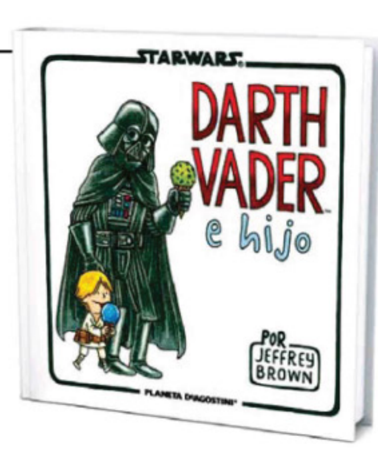



## Superhéroes Marvel. Los 100 imprescindibles

Si tienes un hijo o hermano pequeño y quieres introducirle en el fabuloso mundo de los Superhéroes Marvel, no hay mejor obra de referencia para ellos que este "Los 100 imprescindibles". Se trata de un volumen con tapa dura, repleto de ilustraciones, que repasa los orígenes, los poderes y otros muchos datos curiosos sobre algunos de los personajes más importantes de la factoría Marvel, desde el Capitán América a Lobezno, Iron Man, Spider-Man, Hulk, Thor, Cíclope y otros muchos más. Más de 140 páginas repletas de información, pero muy bien presentada y dosificada para agilizar la lectura de los más pequeños.

**Publicado por:** www.planetadelibros.com
**Precio: 17,95 €**

## Darth Vader e hijo




A la venta desde abril de este año, no se nos ocurre mejor regalo navideño para un padre (o un hijo) amante de Star Wars. Y es que esta colección de viñetas de humor giran en torno a una idea muy simple, pero divertida: ¿hubiera sido buen padre Darth Vader si hubiera tenido que lidiar con Luke de pequeño? En sus más de 70 páginas (con tapa dura) encontrarás toda clase de referencias a las películas originales, pero siempre con la relación padre-hijo como pretexto para reinventar algunas de las escenas más famosas de la saga espacial, todo con un grafismo en plan "cuento infantil" que le sienta de francamente bien.

**Publicado por:** casadellibro.com
**Precio: 9,95 €**






## Battlefield 4 Soundtrack

Después de deleitarnos con sus composiciones para *Battlefield 3*, Johan Skugge y Jukka Rintamäki vuelven a unir sus talentos y rubrican, de nuevo, una genial BSO para Battlefield 4. 17 temas de corte electrónico, pero que ambientan el nuevo shooter de DICE a la perfección. Y tiene temas muy, muy disfrutables más allá de la pantalla del televisor, como "A Theme for Kjell" (uno de los más bellos de todo el disco).

**Publicado por:** iTunes
**Precio: 8,99 €**




## World of Warcraft Jinetes Oscuros

Puede que el MMORPG no esté viviendo actualmente sus mayores cotas de éxito, pero lo cierto es que el mundo de Azeroth sigue alumbrando multitud de aventuras, algunas incluso fuera de la pantalla del ordenador. Ese es el caso de este cómic de 144 páginas, que nos narra las desventuras de un trío formado por un sacerdote, un hechicero y su hijo, de apariencia licántropa (maldito por una secta Huargen), quienes se enfrentan a Los Jinetes Oscuros, los seres más terroríficos de este ficticio universo. Un volumen con un cuidado dibujo y guión que, sin duda, hará las delicias de los fans de *WoW*.

**Más información en:** www.amazon.es
**Precio: 16 €**



# BAZAR

**Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.**




## Figuras ¿para todas las casas y todos los bolsillos?

Que cosas más locas tiene el mundo de los muñecos. Una gigantesca reproducción de Darth Vader de ni más ni menos que ¡78cm!, con 7 puntos de articulación, sable de luz, mano derecha intercambiable, efectos de sonido de la película y un buen acabado general, se puede comprar en las tiendas españolas (e Internet) por unos 50 euros. En el otro extremo está la figura de Nathan Drake, de apenas 30 cm, 1 kg de peso, y 160 dólares de precio. ¿La razón? Es una hiperdetallada réplica, con multitud de puntos de articulación, manos intercambiables, cuidadas prendas de tela (incluido su fular al cuello) y varios accesorios incluidos, como un rifle de asalto o un mapa. Vamos, que se trata de una verdadera pieza de coleccionista...

**Más información en:** www.toysrus.es (Darth Vader), www.sideshowtoy.com (Nathan Drake)
**Precio: 49,99 €** (Darth Vader), **159,99 $** (Nathan Drake)

## Una lámpara con destellos "de clásico"

Si eres de los que decoran su casa con elementos inspirados en videojuegos, entonces esta pieza no puede faltar en tu hogar. Se trata de una lámpara LED compuesta por 7 módulos, que reproducen las piezas de *Tetris* y que se pueden apilar como queramos (la luz irá pasando de unas a otras al estar en contacto). Una forma distinta de iluminar tu casa, pero que llamará la atención de cualquier amante de la obra maestra de Alexey Pajitnov.

**Más información en:** www.amazon.es
**Precio: 40-50 €**




## Un par de camisetas... para desconcertarlos a todos

Hay multitud de camisetas que toman una cita o personaje y lo retuercen con juegos de palabras *frikis*. A esta categoría corresponden las camisetas de este mes. Por un lado están los "Poorkemon" o Pokémon pobres, con una camiseta que da vida a las creaciones de Nintendo en plan "cutre" (¿un hamster pintado de amarillo con un táser?). Más alocada es "Finnish Hymn", que "reutiliza" la famosa frase de *Mortal Kombat* (fonéticamente suena casi igual que "himno finlandés" en inglés).

**Más información en:** www.threadless.com
**Precio: 15-20 $**




## Este no es el droide con el que cargáis

Ya puedes encontrar en eBay una de las últimas genialidades de Thinkgeek, quienes por razones que desconocemos, no envían este artículo a España. Se trata de una réplica del famoso droide R2D2 que, conectado al mechero del coche, se convierte en un cargador con 2 puertos USB para el coche, por lo que podrás cargar tabletas, móviles... La gracia está en que la unidad se acopla al hueco para las latas/vasos, tiene sonidos y efectos de luz como el droide original...

**Más información en:** es.ebay.com
**Precio: 50 $**

A LA VENTA EL 27 DE ENERO

# TOMB RAIDER

**El mes que viene daremos cuenta del "remake" de la última aventura de Lara Croft para las consolas de nueva generación.**

# Todo sobre LIGHTNING RETURNS en PS3-360



**NOTA:** Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.


## STAFF

**DIRECTOR**
Javier Abad
**DIRECTOR DE ARTE**
Abel Vaquero
**REDACTOR JEFE**
Alberto Lloret
**REDACTOR JEFE WEB**
David Martínez
**JEFE DE SECCIÓN**
Daniel Quesada
**JEFA DE MAQUETACIÓN**
Laura García Huertos
**MAQUETACIÓN**
Sara Fargas

**HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO**
Borja Abadie, Rafael Aznar, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Raquel Hernández, Bruno Sol, Laura Gómez, Jorge Sanz

**CORRESPONSAL:** Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

**Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.**

**DIRECTOR GENERAL**
Manuel del Campo
**DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS**
Javier Abad
**DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO**
Úrsula Soto
**DIRECTORA DE OPERACIONES**
Virginia Cabezón
**DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL**
Miguel Castillo
**MARKETING**
Marina Roch
**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**
**DIRECTOR COMERCIAL**
Javier Matallana
**JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES**
Jessica Jaime
**EQUIPO COMERCIAL**
Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

**REDACCIÓN:**
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
**SUSCRIPCIONES:**
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

**Distribución:** S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
**Portugal:** Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

**Transporte:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**Imprime:** Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
**Depósito Legal:** M-32631-1991

**EXPORTADOR PARA AMÉRICA**
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

**Printed in Spain**



Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.





# ESTA NAVIDAD PONTE A LOS MANDOS.

## FUTUREA









LO ÚLTIMO EN VIDEOJUEGOS ESTÁ EN EL CORTE INGLÉS.

ocio.elcorteingles.es/videojuegos


HOBBY CONSOLAS
CALENDARIO
2014



HOBBY 2014
LIGHTNING RETURNS™
FINAL FANTASY® XIII
ENERO
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31
FEBRERO
L M X J V S D
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28
© 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA LIGHTNING RETURNS, FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group. "PlayStation", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are _trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are properties of their respective owners.

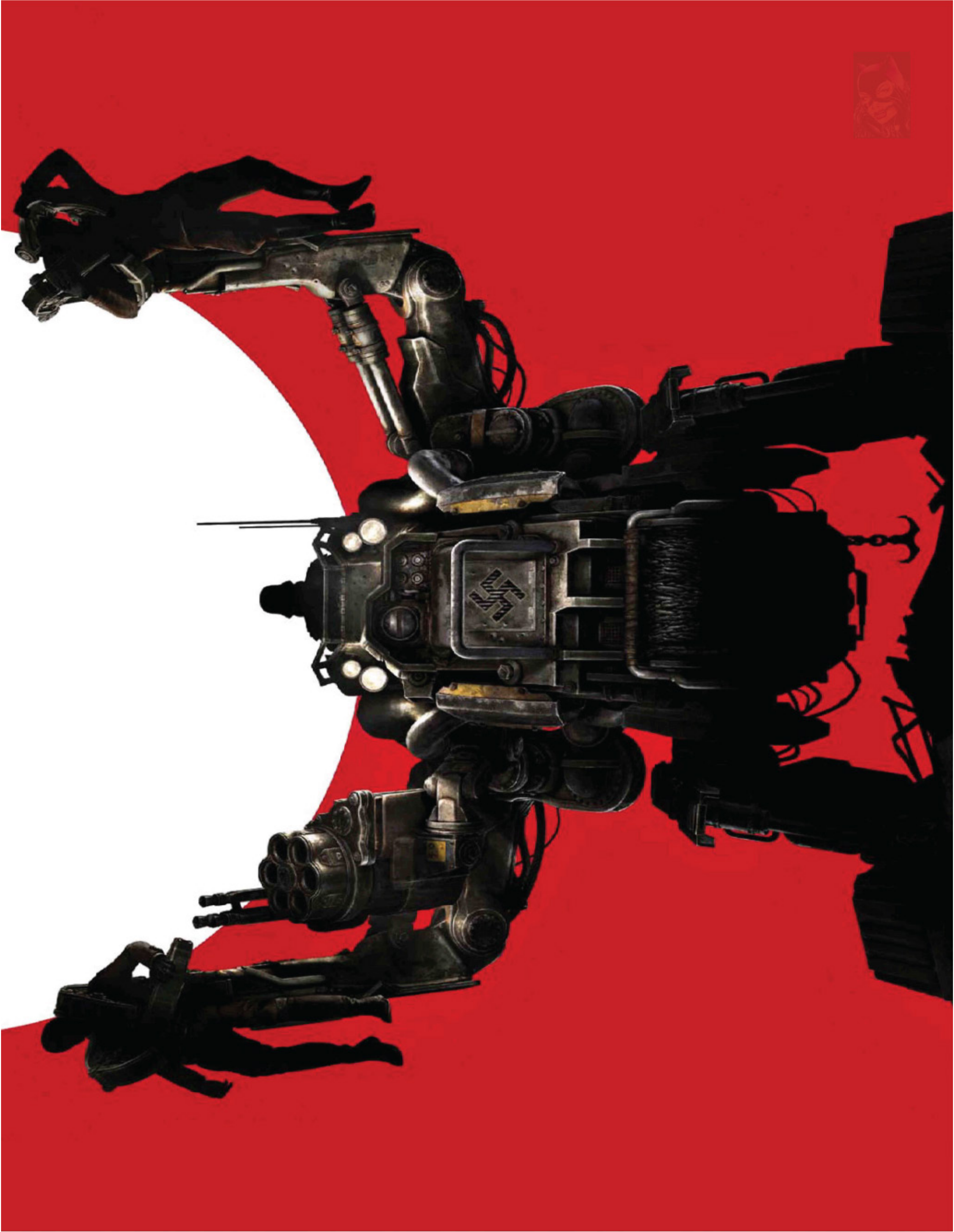



## MARZO

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | **2** |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | **9** |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | **16** |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | **23** |
| 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | **30** |

## ABRIL

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | **6** |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | **13** |
| 14 | 15 | 16 | 17 | **18** | 19 | **20** |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | **27** |
| 28 | 29 | 30 | | | | |



# Wolfenstein
THE NEW ORDER™

HOBBY CONSOLAS 2014

**ENERO**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**FEBRERO**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | | |

**MARZO**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24/31 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**ABRIL**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | | | | |

**MAYO**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | |

**JUNIO**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | 1 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 |
| 23/30 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 |

**JULIO**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| 28 | 29 | 30 | 31 | | | |

**AGOSTO**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**SEPTIEMBRE**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | | | | | |

**OCTUBRE**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | | |

**NOVIEMBRE**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 1 | 2 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**DICIEMBRE**

| L | M | X | J | V | S | D |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | | | | |


HOBBY 2014
inFAMOUS
SECOND SON™
MAYO
L M X J V S D
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
JUNIO
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24 25 26 27 28 29


HOBBY 2014
BAYONETTA 2
TM
JULIO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
AGOSTO
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31


HOBBY 2014
THE WITCHER® 3
WILD HUNT
SEPTIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30
OCTUBRE
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31
The Witcher® is a trademark of CD Projekt S. A. The Witcher game© CD Projekt S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.


HOBBY 2014
QUANTUM BREAK
NOVIEMBRE
L M X J V S D
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
DICIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31


HOBBY
CONSOLAS